3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.43
专题企划
团队乱弹
游戏中十二大知名团队大比拼
卷首特报
“逆转”正统续作震感公布
逆转裁判4
NDS
全新主角登场/制作人访谈
NDS劲作攻略4连发
魔法假日 五星连珠之时
重装机兵传说 钢之季节
怪盗卢梭
数码暴龙物语
话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注



P60

为了救助失踪的老师

为了找回失散的同伴

开始壮大的宇宙冒险之旅吧！

魔法假日 五星连珠之时

NDS

完全剧情攻略



P80

消暑佳品RPG重装登场

详细主线＋支线完全介绍

称号入手指南

所有战车入手方法一览

传说战车改造列表

NDS

重装机兵传说 钢之季节



P49

所谓团队，就是指一些在某方面有着共同理想或志趣的人所组成的集体，他们为了实现共同的理想而结合，向着共同的目标努力迈进。今天我们收录的，是游戏中在某一领域有代表性的十二个组织（团队），他们以集体为荣光，为着同一个理想共同奋斗着——

专题企划

团队乱弹



美术总监:吴松

掌机王Sp

Vol.43

本辑赠品



《舞！HIME》激萌海报



口袋光环VOL.43

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

文 雷伊

卷首特报

逆転裁判4

《逆转裁判3》的故事结束7年后 新的法庭战斗即将上演！

逆转裁判4
逆转裁判4
◆Capcom◆AVG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定
NDS

如果我说"《逆转裁判》系列"是GBA上最具代表性的原创作品之一，相信不少玩家会举双手赞同。从开始的"名不见经传"到后来的"集万千宠爱于一身"，"《逆转》系列"正以其独特的魅力一步步地成长为Capcom的招牌作品。在去年NDS上那款"半冷饭"《新生的逆转》发售约10个月后，系列真正意义上的"新生"之作《逆转裁判4》终于在玩家们的热切期待中正式亮相了。虽然在很多情况下，4都不能算是个吉利的数字，但对《逆转》而言，它却象征着一个新的开始。

早在《逆转裁判3》发售后不久，GBA"《逆转》三部曲"的制作人稻叶敦志在接受日本媒体采访时就曾暗示将来的《逆转》新作会是系列的一个新开始；去年10月举行的"2005任天堂秋季发布会"上，Capcom率先公布了《逆转4》新主人公的设定原案，不过主人公的正式设定当时还未敲定；今年5月的E3上，脑袋上有着两根"刺"的《逆转4》新主人公首度亮相，不过关于他的具体情报却依然是未知数；6月，Capcom终于"大方地"将这位"《逆转》系列"的"新代言人"推到了玩家面前，他的名字叫——王泥喜法介，而新故事的舞台，也被设定在了《逆转3》的7年后。



▼游戏的画面效果和GBA版并没有太大差别，不同的只是站在律师席上的人已经不再是大家所熟悉的成步堂龙一了。



新主人公

王泥喜 法介

在本作中首次登场的“《逆转》系列”新主人公，一身红色的装束让他看上去非常精神。与前辈成步堂龙一一样，王泥喜也有着奇特的发型。熟悉他的人都喜欢叫他“王泥喜君”。在《逆转》的“元老级”主人公“成步堂龙一”的姓在日文中与“原来如此（なるほど）”发音相同，而新主人公“王泥喜”在日文中的发音则与“惊讶、吃惊（おどろき）”相同。让我们一起期待这位看上去并不怎么可靠的新主人公在游戏中带给我们一次次惊心动魄的法庭体验吧！



◀本作的菜单画面和前作《新生的逆转》相同

CHECK POINT

相信不少玩家还记得这张图片。没错，这就是在去年任天堂秋季发布会上公开的《逆转4》新主人公原案，同时也是游戏正式亮相前的惟一一张相关图片。图片中可以看到4位年龄、穿着，性格各不相同的《逆转4》备选主人公。不过通过今天的报导我们可以发现他们最终都没有被通过，主人公王泥喜法介采用的是另外的形象。



新女主人公
谜之魔术师 美贯

本作的新女主人公，现阶段一切仍被包围在谜团之中的美少女。她到底是敌是友？她会将王泥喜法介大卸八块吗？她能从神奇的丝帽中取出证据来吗？她会用手中的魔杖将不利证据变掉吗？一切都是谜！官方在介绍美贯时甚至说道“她真的会在《逆转裁判4》中登场吗？”看来这位全新的女主人公的确是够神秘的。“美贯”在日语中的发音同“看穿、看透（みぬき）”，谜之魔术师美贯到底是什么来头，除了制作人外，目前应该只有她自己最能“看透”了吧。

游戏的主要进行方式依然不变！

熟悉“《逆转》系列”的玩家想必都已经非常清楚系列在进行方式上主要包括“侦探部分”和“法庭部分”两大板块了。在《逆转4》中，这一为系列玩家所熟悉的进行方式依然得到了沿用。在“侦探部分”，玩家必须在各个场景间来回切换以收集线索；而在“法庭部分”，玩家则要用收集到的证据来指正犯罪嫌疑人。

本作目前仅公布了“法庭部分”的相关图片，从目前公布的图片来看，游戏在画面效果上依然是GBA的水准，而在菜单的构成与操作上则与去年的《新生的逆转》相同。



▲在询问开始时，下屏幕上也会出现与前作相同的大魄力人物面部特写。

开发人员访谈

松川美苗

在前作《新生的逆转》中接替稻叶敦志担任制作人的女性，本作中她将继续担任游戏的制作人。



巧舟

"《逆转》系列"的导演和剧本撰写者，曾制作过《恐龙危机》等脍炙人口的作品，本作依然由他来担任导演。

以7年后的世界为舞台讲述的新故事

——故事的舞台为什么要设定在《逆转3》的7年后？

松川美苗(以下简称松川)：这次游戏的序号是"4"，开发小组的目标是在新主机上再次挑战全新的《逆转》作品。虽然在《新生的逆转》中我们已经倾注了一切，但还是想作进一步全方位的挑战，比如触控笔的使用方法啊、对NDS的挑战啊等等。为此，我们一直都在考虑如何才能让新的玩家和系列的老玩家都能体会到游戏的乐趣。所以最后决定继承游戏的舞台，但时间轴从某种程度上来说却是新的。游戏的舞台为7年后的世界，主人公也是新的。

——"7"这个数字有什么含义吗？

巧舟：比较吉利吧。(笑)

——舞台得到了继承，那比较关心的应该是前作的角色会不会登场了。

松川：亚内和裁判长会出现。(笑)

巧舟：我原本的意思是既然《逆转3》是成步堂系列的完结，所以并不准备让前作的角色出现的。

松川：那反过来说，你想让谁出现呢？

巧舟：哦，要从现在开始募集吗？

——现在提还来得及吗？(笑)

巧舟：搞不好也许还来得及吧。(苦笑)

CHECK POINT

系列中的老面孔仍将登场

虽然《逆转裁判4》将会是一款全新的作品，不过这并不意味着系列中的老面孔不会在游戏中出现。目前已经确定在本作中登场的老面孔为傻里傻气的裁判长大叔和"新人杀手"亚内武文。另外，在访谈的最后，松川美苗小姐提到了"大家所熟悉的'某个人'"也将出现。这里的"某人"很有可能就是系列的前任主人公成步堂龙一！



▲每次总在第一话出现的"新人杀手"亚内武文，这次他又给大家SHOW出了他的新发型。



◀傻傻的裁判长经常会给紧张的法庭审判过程增添不少笑料。

与新男女主人公的亲密接触

——王泥喜君是个怎样的人物呢？

巧舟：很有精神的热血汉，同时又有些调皮，我是希望设定成这种感觉的。这次是由设定方来主导的，所以就让他们自由发挥了。

——左腕上还戴着手镯呢？

巧舟：因为在伸手喊“我反对！”的时候，如果手上光溜溜的就会感觉有些冷场，所以就决定让他戴上了。可让他戴上的话又会让人觉得有某种含义，老是有人来问这到底代表什么意思，所以我现在正在考虑其含义的阶段。

——不会吧(笑)，我觉得这肯定是有什么含义的！真相到底如何？

松川：看LOGO应该就明白了，先别去管光是不是它发出的，我认为在《逆转4》中它应该是一个象征。

巧舟：我觉得还是别让大伙儿去猜测了，那么多人一起来猜的话可是很容易就会被猜中的。(笑)

——这次从头开始重新创作主人公很不容易吧？

巧舟：很辛苦啊。让我来写的话，老是会感觉他很像成步堂。因为成步堂的说话语气都是我自己平时的语气，所以在创作过程中要比想象中走了不少弯路。另外，成步堂君称呼自己时用“ぼく”，而王泥喜君则用“オレ”。(编注：两者都是第一人称代词，前者比后者更为谦虚)在创作时考虑了很多前作角色的东西。

——美贯在所处的定位上是个怎样的角色？

巧舟：应该是相当于真宵的位置。

——为什么是个魔术师？

巧舟：感觉吧。(笑)到前作为止都是以灵媒师真宵作为搭档的。这次的作品是以“更新”为概念制作的，如果更新之后出来的搭档是个“擅长弹钢琴的千金小姐”，那给人的感觉就很柔弱了吧。

——确实。

松川：其间还有过不少角色的提案呢。

巧舟：在“大商人的千金”这个设定中，她会给证词啊什么的所有东西定价，比如“刚才的证词是350日元！”什么的。(笑)

——听起来意思好像是“这太廉价，可以无视了”。(笑)

松川：人物设计师推荐的是忍者。但是，这样一来的话又会出现“里”(编注，小村落，系列之前的女主人公真宵来自仓院之里)之类的东西了，巧舟不想这么做。所以说这次女主人公的设定可以说费尽了心思。如果美贯没有出现的话，说不定就会让前面所说的大商人的千金成为女主人公了。

巧舟：我虽然很认真地考虑过让商人的千金成为女主人公，不过开发小组中的其他成员却只是对此露出苦笑。我可是一直觉得会说出“那我就全收下了！”的女孩子也挺不错的啊。

——美贯的性格如何？

松川：我认为关键词就是“早熟”，给人的感觉像个“爱逞强的女孩”。

巧舟：的确能给人以这样的印象。



关于名字的由来

——目前已经公开的两名角色名字的由来是？

巧舟：我原本就非常喜欢成步堂君的“原来如此(编注：‘成步堂’与‘原来如此’在日文中的发音相同)”这个词，因此在考虑前作中角色的名字时，我马上就想道了这个名字。仔细想来，既然我非常喜欢悬疑作品，那说不定就是从悬疑作品中最重要的“原来如此”这种感觉中产生的灵感吧。因此这次在为主人公取名字时，我则考虑到了悬疑作品中另外一个重要的要素，那就是“吃惊”。正因为如此，我在向开发小组询问“王泥喜君”这个名字如何时，大家都觉得这个名字最为适合。虽然当时还有其他不少好点子。

松川：也有过叫“イキナリ(编注：意为‘突然’)”的

提案呢。

巧舟：听起来好像是早报上的四格漫画啊。(笑)

松川：如果没有出现“王泥喜”这个名字的话，说不定“イキナリ”就会被采用哦。

巧舟：不过，要是用这个名字的话那就很难凑出汉字了。

松川：不错，的确很难。接下来就是王泥喜君那个叫“法介”的名了，在提出这个名字时，大家都觉得“这听起来相当不错”，所以就这么决定了。在角色的设定方面也差不多，王泥喜这个由主要设计师设定出来的角色和巧舟所构思的角色，两者很快就统一了。

巧舟：不错。不过王泥喜君这个名字虽然很快就想出来了，但却很难找到合适的汉字，很辛苦。于是，坐在这里的这位就……

松川：当时我就觉得“泥”这个字不怎么样。(笑)我一直都很在意这个，于是就和开发小组的人讨论了一下，他们觉得“泥”字夹在“王”这样耀眼的字眼和“喜”这个同样绚丽的字眼中也没什么不好。

巧舟：因为没有其他更合适的汉字了。我就曾说过“如果真的不行，就把王泥喜的‘王’字改成‘污’(编注：‘王’和‘污’在日文中的发音相同)字”这样的话。(笑)

松川：所以说，这个字是在被我半威胁的状况下决定的。

巧舟：于是我就对她说“算了，就暂时搁置一下吧”、“之后冷静一下再考虑的话就会明白了”之类的话，让她忘了这回事。然后趁她没有想起之前敲定，拿出来给杂志刊登了。

松川：这还真是用强制手段取的名字啊。(笑)但是，从好的方面想，让还不成熟的他和玩家们一起成长，不也是件不错的事情么？

——“美贯”这个名字也是在这种情况下想出来的吗？

巧舟：以前真宵也是这种情况，我想取个可能有但又没有人用的名字。“真宵”不就是这样的名字吗？这次的“美贯”名字也是有含义的，不过在我问及“这个名字如何时”，大家都觉得“ぬ”这个字有点不妥。

松川：(笑)我还特意去问女孩子的名字中有“ぬ”这个字会不会不太好呢。

CHECK POINT
目前公布的重要画面

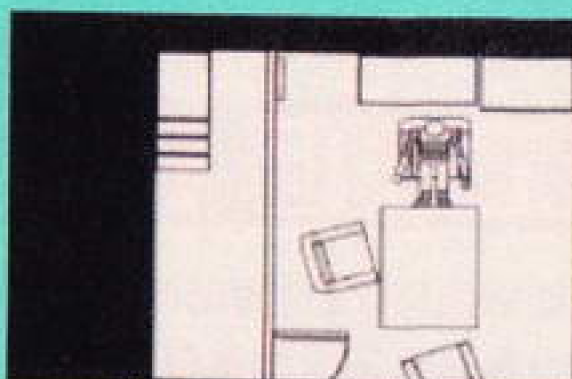
虽然目前《逆转4》公布的画面并不多，不过从仅有的几张画面中，我们似乎可以猜测出一些目前并没有正式公开的情报。

王泥喜的老师？



◀王泥喜的台词中出现了“老师(先生)”的字眼，他的老师莫非就是大家所熟悉的成步堂龙一？

立体化的场景





▲▶两张图中显示了同一案发现场，不过左边的为平面图，而右图中的现场却是立体化的。在法庭上对立体化的案发现场进行指正将会是本作中的一个重要新系统吗？

来自俄罗斯的证人？



▲虽然被“询问开始”四个大字挡住了，但我们依然可以观察到证人的穿着特征。从穿着来看，这位证人很有俄罗斯的风格。他手中端着的会是罗宋汤吗？

NDS上登场的最新作

——《新生的逆转》中出现了NDS才能实现的新系统，那这次呢？

松川：关于新系统，开发小组目前还在尝试阶段，大家正以带给玩家不同以《新生的逆转》中“科学搜查”的游戏方式而不断努力呢。

——有了《新生的逆转》的成功经验，我们应该可以期待这次的品质能够大幅度提升吧？

巧舟：在GBA上完成的《逆转裁判》，是《1》～《3》的作品。而要与它们不同，我认为《4》就必须活用《新生的逆转》中得到的技术，以做出只有在NDS上才能完成的《逆转裁判》为目标。

——那本作中各角色的配音还是由贵公司的人来担任的吗？（编注：系列之前的作品中，各主要角色的声优都是由Capcom社内的在职人员来担任的，比如成步堂的声优就是巧舟本人。）

巧舟：公司里好像有不少人想参加配音工作啊。

松川：不错，甚至有人提议在小组内搞个选拔赛、制作一卷DEMO带来试听一下什么的。（笑）



巧舟：最近还有人向我毛遂自荐，对着我说“巧舟先生，我反对！”之类的话呢。（笑）

丸山律师担任《逆转裁判》的顾问律师！

——听说丸山律师担任了《逆转裁判》的顾问律师，这和本作会有什么形式的关联呢？

松川：现在的实际情况是，我们正打算和他进行多方面的讨论。虽然“《逆转裁判》系列”得到了不少玩家的支持，但是也有人觉得游戏名比较生硬、游戏过程中都是麻烦的解谜，将其视为很难上手的游戏。因此我们希望借助丸山律师的力量，看看能不能消除上手难的问题，这也是我们这次所探讨的地方。主要是“《逆转裁判》系列”的宣传方面，另外我们还将探讨其他多种问题，还有些关于系列本身的事情。

——最后再对大家说几句吧。

松川：现在不仅有新的成员加入了开发小组，而且巧舟、前作的人物设定涂和也先生（编注：涂和也同样担任了这次《逆转4》人设）也相当努力，大家正集结各方之力，制作一个全新的《逆转4》、大家所熟悉的“那个人”也会登场的《逆转4》，敬请期待！

巧舟：这次我们以“更新”为主题进行了各种尝试，游戏最后会变得怎样我现在也全然不知。这次的采访对我来说是个不错的激励。不过，这种不知如何是好的感觉，也让开发小组在既期待又害怕的心情中制作着游戏。所以，我也希望各位能够在这种无所适从的状态下，每天过着既期待又害怕的日子！（笑）



CHECK POINT

丸山和也

在日本的电视节目和电台中经常出现的著名律师丸山和也先生，这次他担任了“《逆转裁判》系列”的顾问律师。虽然外表看起来十分亲切，但却已经在法庭上创下了不少惊人的实绩。

掌机情报站 POCKET GAME

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

硬件 HARDWARE

iQue DSL现真身，本月底低价上市！


■行货版包装。

NDSL的美版和欧版最近相继在美国和欧洲上市，轻薄化的双屏掌机旋风席卷全球。神游方面如今也开始行动，近日神游终于正式公布了中国行货版iQue DS Lite！iQue神游官方宣布主机将于6月29日在上海延安中路展览中心的第二届国际动漫游戏博览会举办首发会，据本刊获得的情报，最早6月26日，玩家们就可在所在城市的电玩店买到，价格更是惊人的低——据悉神游给店头的指导售价为1198元，真是中国玩家的一大福音！但首发会的主机附赠的礼品看上去也颇为诱人，有兴趣的玩家不妨前去看看。

相对旧版DS，iQue DS Lite无论在是在工业设计还是功能方面都大大突出，四段调光的液晶双屏与进一步加强的续航时间，使DS Lite显得那么无可挑剔，堪称终极掌机，同时，iQue也筹备了更多的行货中文游戏陆续推出，其中最显眼的是海外也刚刚上市的《New 新超级马力欧兄弟》（本刊译作《新超级马里奥兄弟》），之前本刊获悉神游将争取全球同步本土化新游戏的信息并非空穴来风，令人颇为期待。

iQue DS Lite产品规格

	DS Lite	DS
尺寸	133×73.9×21.5mm	148.7mm×84.7mm×28.9mm
重量	216g	275g
屏幕	全透式反射型TFT液晶屏	半透式反射型TFT液晶屏
屏幕点阵	256×192	256×192
屏幕色显	26万色同时表示/四段亮度调节	26万色
双CPU	ARM9&ARM7	ARM9&ARM7
无线通讯	约10－30米	约10－30米
音频输出	环绕立体声	环绕立体声
控制方式	触摸屏/按键/麦克风	触摸屏/按键/麦克风
系统语言	中文(默认)英/法/德/西班牙/意大利	中文(默认)英/法/德/西班牙/意大利
电源	充电锂离子电池	充电锂离子电池
续航时间	15－19小时(最低屏幕亮度)5－8小时(最高屏幕亮度)	6－10小时




■珐琅青


■水晶白



■首发会附赠的礼品

事件 EVENT

NDSL英国遭冷遇，欧美发展前景不容乐观！


▲NDSL在英国的预订情况并不是很理想。

本月初欧洲版NDSL在香港被抢的事件在业内闹得沸沸扬扬，让人担忧欧版NDSL的上市是否会因此出现缺货现象。近日NDSL终于在英国上市，任天堂为此投入了巨大的广告攻势，仅在英国就投入了总值约250万英镑的NDS游戏。不过人们担忧的缺货情况并没有出现，反而出现了商家因市场需求量不足而大幅打折促销的现象。

在欧美，每一款新主机上市总是会有大批商家举办午夜首卖活动，然而NDSL却没有获得这样的待遇。NDSL在英国销售情况最好的商店当数"GAME"的伦敦牛津大街旗舰店，不过这家商店上午8店开门时只有大约40人排队，这些排队者多数都已经付了20英镑的订金。多数玩家购买的是130英镑带两款游戏的套装，最畅销的游戏是《俄罗斯方块DS》和《银河战士Prime 猎人》，这两款游戏在半个小时内就销售一空了。这家店为玩家准备了不少礼物，包括《成人脑力锻炼DS》的T恤和各种海报，前10位购买者还可以获赠GBA的《雅达利经典合集》。

不过在英国的其他商店，NDSL的销售情况就没有GAME那么乐观了，很多商家本身似乎对该主机也没有什么热情。Currys Digital只是在其商店橱窗里贴了一张很小的NDSL海报，Virgin Megastore的大橱窗里什么主机都有，就是看不见NDSL。由于玩家热情不高，很多商店都通过赠送游戏或者周边等方式进行促销。

即使是之前首发情况还算不错的美国市场，NDSL的实际市场反应也并不是很理想。居住在洛杉矶的日本自由撰稿人兼翻译家冈真由美向日本游戏媒体提供的消息显示，她居住的住宅密集区周边20公里NDSL的销售情况都不是很理想，一些沃尔玛分店里甚至没有任何宣传海报，很多商店的NDSL进货不足10台。虽然NDSL在欧洲和美国的销售情况还要看6月份的整体销售数据，不过从目前的市场反应已经可以确定NDSL在欧美的发展情况明显不及日本，仅凭轻薄化的主机设计还不足以大幅刺激欧美玩家的购买欲望。

软件 SOFTWARE

PSP《古墓丽影 十周年纪念版》即将登场

2005年9月，SCi在收购Eidos之后不久宣布将会推出一款《古墓丽影 十周年纪念版》，预定上市时间为2006年夏季。根据当时的迹象显示，这是一款PSP版的系列第一作重制版。今年E3展之后，网上出现了一段《古墓丽影》重制版的影像，该影像中可以看到系列制作室Core Design的LOGO。不过由于影像中的背景音乐竟然来自《星球大战》，很多人认为这仅仅是FANS的作品。不过过于专业的品质又让人怀疑应该确实是由Core Design制作。

6月初，Core Design承认网上流传的影像确实是他们开发的《古墓丽影》PSP重制版，这款游戏采用的是他们自己开发的新引擎，画面表现力不在PSP版《古墓丽影 传奇》之下。可惜最近将该作提交SCi审核时，因为各种原因被取消了。这则消息传出后，FANS纷纷感到惋惜。

6月中旬，《古墓丽影 十周年纪念版》又有好消息传出。Eidos宣布，为了庆祝《古墓丽影》十周年，将会在PS2、PSP和PC上推出《古墓丽影 十周年纪念版》，不过负责这款游戏开发的不是Core Design，而是水晶动力制作室。由于《古墓丽影 传奇》取得了超过250万套的出色销售成绩，Eidos决定将Core Design正在开发的版本移交水晶动力。Eidos表示，这款游戏并非简单的复刻，而是经过重新制作的新游戏。



硬件 HARDWARE

NDS浏览器发售日公布，七月底可上网冲浪

任天堂宣布NDS网页浏览器将于7月24日推出，售价为3800日元。任天堂将会在各网站提供网络订购服务。NDS浏览器将会采用双插卡的方式运作，软件存储在NDS的卡带中，还有一张记忆体扩充卡则是插在GBA卡带插槽。由于NDSL的GBA卡带插槽较短，任天堂会为NDS和NDSL推出两种不同的版本。

NDS网页浏览器由任天堂与Opera Software公司合作开发，可通过Wi-Fi无线上网浏览网页。针对NDS的硬件特征，该浏览器采用双屏结合的方式，标准模式下以下屏幕显示网页缩略图，上屏幕显示局部放大画面，放大的部分可以通过触控的方式移动，并且上下画面可对调。在纵长型显示模式下则可以将上下屏幕视为长条型屏幕。网页显示比例可以缩放，共有50％～150％的5 个缩放比例。这款NDS浏览器采用的是ATOK汉字手写输入系统，可以手写输入，也可以采用触控式模拟键盘输入。其他的功能还包括“设备锁定服务”(即NDS本体的密码锁定)和“家长锁定”(即网页内容浏览的年龄限制)。可惜的是，目前这个版本的网页浏览器不支持FLASH、PDF、影片、音乐等媒体格式。



软件 SOFTWARE

《雀·三国无双》PSP版8月底上市

Koei日前公布了PS2《雀·三国无双》的PSP移植版，本作将于8月31日发售，售价为5040日元。

PSP版《雀·三国无双》以今年3月推出的PS2版为基础，并且加入了PSP的的一些新增要素。在游戏中玩家将会与《真·三国无双4》的48名武将打麻将，并且麻将对局过程为全语音演出。游戏主要分为3种模式，分别为：“无双斗牌”、“雀帝位战”、“自由对局”。



●无双斗牌：分为魏传、蜀传、吴传这3种剧本，按照故事剧情的推进与陆续登场的武将对局，在不同的战场上会有剧情对话，并且会用不同的规则打麻将。

●雀帝位战：以成为“雀帝”为目标，赤壁大战、五丈原大战等著名历史事件将会变为麻将大会。按照比赛的成绩会得到对应的点数，率先达到100点就可以成为雀帝。

●自由对局：玩家可以自己设定对战的战场、对手、战场原始设定、麻将规则等。玩家可以通过资料库查看并分析各角色的打麻将风格。

比起PS2版，PSP版最有趣的新增要素是通信对战模式。玩家可以通过Ad-hoc模式进行无线联机对战，最多可以实现4人游戏，若是人数凑不足，电脑会分配AI对手。

软件 SOFTWARE

PSP《赏金猎犬》繁体中文版全球首发！

SCEH日前宣布，由Namco Bandai Games发行、台湾乐升科技开发的《赏金猎犬》(台湾版官方译名为《星战佣兵》)将会率先在台湾推出繁体中文版。此次完全中文版的《赏金猎犬》发售时间为8月10日，领先于美日欧等全球各国。并且由于本作由台湾公司开发，游戏中的台词和用语都将符合国内玩家习惯的风格。

《赏金猎犬》是乐升科技开发两年的科幻动作游戏，讲述在24世纪，人类的外太空移民计划“Tera Forming”在进行过程中遇到了外星智能生物，并爆发了领土争夺战。大企业雇佣了要钱不要命的佣兵进行先遣调查和前线战斗，

这些佣兵被称为“赏金猎犬”。玩家扮演的Maximilian Webb就是“赏金猎犬”的一员。

本作的舞台横跨4大行星，有超过500种武器防具供玩家使用，并且双手可以同时使用不同的武器，战斗中可即时切换武器。游戏中出现的外星生物种类达40多种。本作的剧情演出搭配2D插画与3D演出效果，剧情动画总长超过100分钟。游戏中的很多谜团需要在第2轮游戏中才能揭开，并且还有超高难度的三周目供玩家挑战。





软件 SOFTWARE

NDS《童话枪手 小红帽》带你进入童话世界



5月底Konami宣布2005年大受好评的OVA《童话枪手 小红帽》将会推出电视动画版，并且其漫画版的连载也已经开始。6月21日，Konami Digital Entertainment在秋叶原东京动画剧院举办制作发表会，正式公布了电视动画版《童话枪手 小红帽》，并且同时宣布将会推出NDS版。

《童话枪手 小红帽》由Konami制作，以格林童话为基础改编，采用了可爱的画风。该片将于7月1日起在东京电视台播出，预定播放39集，每集约30分钟。该片的主角是居住在现实世界的14少年铃风草太，有一天来自异世界的神秘少女小红帽和会说话的狼法尔出现在他的面前，他们自称是要保护具备“封印之钥”力量的人。袭击草太的是魔女“灰姑娘”派出的刺客，为了对抗企图夺取封印之钥的灰姑娘，小红帽、白雪公主和睡美人这“三剑客”挺身而出。



《童话枪手 小红帽》是Konami全力打造的新品牌，除了动漫和游戏外，也将会推出玩具、小说、音乐等周边内容。NDS游戏版将于今年冬季发售，游戏类型未定。

PSP版《使命召唤》

据美国《PSM》杂志报道，Amaze制作室目前正在开发PSP版《使命召唤》新作，该作将与次世代的《使命召唤3》同期发售。本作同样会描述诺曼底登陆战，剧情上将会是家用机版的补充。本作的游戏时间为10～12个小时，设有4人游戏模式。



Xbox老总开发掌机？

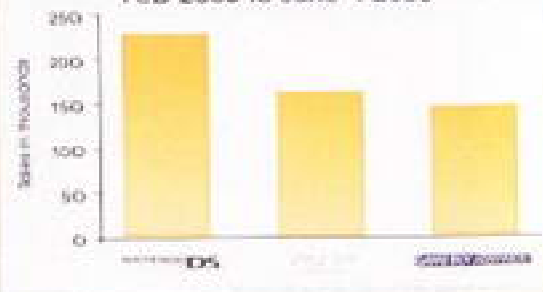
据《纽约邮报》和路透社报道，微软Xbox事业部总裁Robbie Bach目前正在率领团队开发一款掌上娱乐设备，不过这款设备的直接竞争对象是苹果iPod。《纽约邮报》的报道称，这款产品与iPod之间的竞争就像“Xbox与PS2”。目前，微软已经与各大内容供应商签约，准备了一个类似iTunes的网络音乐下载服务。

“PSP Fix”？

SCEA负责PSP开发工作的小组泄露出来的消息显示，索尼目前正在从事一项名为“PSP Fix”的计划。据称，这可能是一种下载服务软件，玩家可以用它来下载MP3、游戏试玩DEMO和影像片段等。目前索尼已经在对玩家需要的服务类型进行调查。

NDS澳洲热销

任天堂澳大利亚分公司宣布，截至2006年6月4日，NDS在澳大利亚已经卖出了22万7369台，已经成为澳大利亚有史以来最畅销的掌机。同一时期，PSP的销量为16万1623台、GBA为12万5345台。



《FF VII AC》销量惊人

Square Enix宣布，《最终幻想VII 再临之子》的DVD与UMD版本全球累计出货量目前已经突破240万套，其销量分布为：北美130万套、欧洲英语系国家10万套、日本100万套。根据美国尼尔森的调查统计数据显示，《最终幻想VII 再临之子》4月25日在美国发售当周即登上全美综合DVD销售排行榜第2名，并连续2周位于Top 10之列，这是非好莱坞强档新片中极为罕见的优异成绩。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年6月5日～2006年6月11日

软件部分 SOFTWARE

第1位 NDS 新超级马里奥兄弟

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 24万2932套　累计销量 142万3153套



第2位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 4万4172套　累计销量 245万 231套

第3位 NDS 欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 2万9343套　累计销量 287万2284套

第4位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 2万6375套　累计销量 233万6839套

第5位 NDS 俄罗斯方块DS

テトリスDS

■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元

周间销量 2万5928套　累计销量 59万6111套

第6位 NDS 成人英语锻炼DS 学英语

英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 1万9068套　累计销量 98万7414套

第7位 PSP 勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

■Square Enix ■TAB ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 1万 218套　累计销量 7万7271套

第8位 NDS 马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 9281套　累计销量 138万6903套

第9位 NDS 银河战士Prime 猎人

メトロイド プライム ハンターズ

■Nintendo ■FPS ■2006年6月1日发售 ■4800日元

周间销量 9024套　累计销量 4万1637套

第10位 NDS 口袋妖怪突击队

ポケモンレンジャー

■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元

周间销量 9003套　累计销量 52万8173套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	11万2516台	227万7874台	227万7874台
PSP	2万2529台	94万4420台	351万163台
GBASP	4577台	20万6492台	584万3420台
GBM	1913台	11万439台	50万5284台
NDS	1616台	126万4220台	636万6491台

《新超级马里奥兄弟》依然维持着NO.1的成绩，并且每周的销量仍然保持在20万套以上，实在让人不得不佩服马里奥大叔的魅力。《银河战士Prime 猎人》虽然并不是日本玩家所热衷的类型，不过累计销量依然突破了4万套，并且消化率也非常高。硬件方面，PSP在日本的累计销量顺利突破了350万，不过相比NDS家族累计864万4365台的惊人销量，就只能算小巫见大巫了。在日本，300万的主机普及量已经足够产生百万级的软件，但PSP上至今却仍未出现销量接近百万的作品，销量最高的《怪物猎人 携带版》目前的累计销量为64万1776套。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES

掌机黄金眼

暑假到了，相信大家都有更多的时间来玩游戏了，而最近NDS上有几款素质不错的RPG可供大家来磨时间，像《魔法假日》、《重装机兵传说》都很值得一试，而喜欢《口袋妖怪》那种收集、育成形式的玩家不妨试一下最新的《数码暴龙物语》，或许能给你不少惊喜哦。PSP的《吉他小子》则为喜欢音乐游戏的玩家提供一个好选择。

POCKETGAMES

重装机兵传说 钢之季节

メタルサーガ 钢の季节

卡片(512M)■Success■RPG■2006年6月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

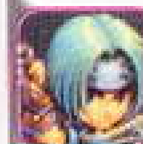


NDS

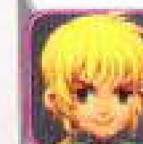
画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■■□
自由度 ★★★★★★★★★☆



胧月 尽管本作给人的第一印象并不怎么优秀，不过待玩家深入体验后就着实可以体会到游戏的独到之处了。接续1代的剧情很容易勾起老玩家的回忆，而秉承系列传统，本作的自由度、游戏时间、隐藏要素、收集探索都能让人满意，算是一款能够消磨暑期时间的佳品。战斗部分则强化了人物战的比重，一些迷宫也复杂得过头，是总体难度颇高的游戏。**推荐**



马修 在国内培养了一大批RPG爱好者的《重装机兵》的最新作，人物风格不错，地图画面也算可以，傻傻的人物走来走去蛮有意思，只是战斗画面有些不大对得起NDS的机能。该作最大的特征就是全程只对应触控笔操作，这无疑让熟悉了按键的玩家感到非常别扭。如果还想重温收集改造战车的乐趣，那么这款游戏还是非常值得一玩的。**推荐**



LIKY 本作的意义可能更多的是勾起老玩家的回忆，熟悉的音乐，熟悉的战斗模式，接续FC版剧情，这些都能让FANS获得感动。不过在今天看来本作各方面的表现有点跟不上时代，战斗画面过于简陋，音乐也比较平淡。而本作最大的问题在于节奏过于缓慢，尤其是慢吞吞地移动方式，使得本就比较长的流程显得更加拖沓。

魔法假日 五星连珠之时

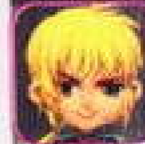
マジカルバケーション 5つの星がならぶとき

卡片(512M)■Nintendo/Brownie Brown■RPG■2006年6月22日■1～6人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

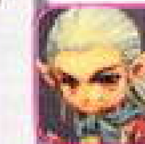
画面 ■■■■□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
魔法绚丽度 ★★★★★★★★☆☆



LIKY 作为GBA版的续作，本作在各方面都有不少进化，主要角色由前作的15人减少到6人，所以没有前作那样角色刻画不足的情况了。新加入的地图魔法增强了游戏的解谜要素，令冒险更有乐趣。本作的战斗画面的表现非常有魄力，各种魔法效果都极具观赏性。不过战斗的平衡性似乎有点问题，魔法过于强大，物理攻击形同鸡肋。**推荐**



胧月 如同前作一样是一款比较传统的RPG，音乐、画面都明显地体现出"圣剑小组"风格，给人很温馨的感觉。游戏的难度不高，回复道具甚至可以在地图上无限获得，所以玩起来非常轻松。穿插于游戏的大量动画素质不俗，经常给人惊喜。操作方式让人有点不爽，因为不能用按键式而只能用触摸式，另外，缺少分支剧情让游戏的流程过于单一。



铭风 作为GBA版《魔法假日》的续作，游戏在画面上保持了前作优秀的素质，精美的2D画面十分漂亮。相比前作众多的可用角色来说，本作中的角色数大大减少了，然而这次的角色个性丰富得多。新系统属性星比较有意思，结合属性相克发动魔法，让战斗更有战略性。游戏以宇宙为舞台，在各个星球之间穿梭使得冒险极具魅力。

数码暴龙物语
デジモンストーリー

卡片(512M)■Bandai Namco Games■RPG■2006年6月15日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

动画还原度 ★★★★★★★☆☆☆



软饼干 本作在宠物搜集的基础上增加了很多独特的系统，不过游戏的剧情比较单调，典型的"迷宫→对话→迷宫"套路。后期迷宫分支实在太多了，遇敌率又比较高，几乎走几步就遇上一战，让人玩起来有点郁闷。不过支持WI-FI交换的设定很不错，在《口袋妖怪》新作未出之前，超过200种的数码宝贝可以让FANS们先解解馋了。



海文 作为对抗《口袋妖怪》的作品之一，本作的水准还是比较高的。首先给人的第一感觉就是画面比较华丽，这与《口袋妖怪》简约温馨的风格完全不同。种类繁多的数码宝贝育成是游戏最大的乐趣，游戏系统也比较值得玩味，但后期任务模式难度离奇的高，过于强调游戏内容的丰富却导致游戏平衡度的偏移，反而让玩家失去耐心。



马修 作为宠物收集类型RPG，游戏中的200多种数码宝贝在一定程度上也能满足玩家的收集欲。地图画面中规中矩，但是战斗时的特效做得还不错；不过众多的迷宫分支及极其频繁的遇敌却足以让人兴致大减。在同类型大作NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售之前，来试试此作也是不错的选择。当然，是FANS的话就更不能错过了。 推荐

怪盗卢梭
怪盗ルソー

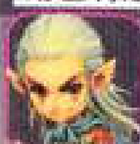
卡片(1G)■Bandai Namco Games■AVG■2006年6月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

角色有趣度 ★★★★★★★☆☆☆



铭风 本作的风格清新，以怪盗为主题的故事十分有趣，时时让你忍俊不禁。游戏充分利用了NDS的机能，除了调查和对话需要用触控笔来解决外，还有要利用麦克风和关闭NDS的谜题存在。通过绘画来变装是游戏的主要部分，不过并不是很难，只要对照上屏的图片画出大致的样子就可过关了，任何类型的玩家都能从中找到快乐。 推荐



海文 本作是一款轻松、明快，而且颇具水准的游戏。游戏利用上下双屏的漫画形式来表现剧情，即便对日语不熟悉的玩家也能轻松理解剧情的大概。作为游戏卖点的"涂鸦"变装，确实给人一种全新的游戏体验，亲手绘制所要变装的人(或物品)能带来极大的乐趣和成就感，而对于不善于绘画的玩家也可以选择"描线"模式来进行辅助。 推荐



胧月 Namco的创意之作，为NDS量身打造的游戏。游戏中登场的某些角色造型很有特色，主角的身分设定也很容易就能引起动漫迷和特摄迷的好感，而在体验了绝佳的游戏感后，我们又会发现那别致恶搞的剧情同样值得玩味。本作的中心系统"变装"也百玩不厌，各式搞怪的谜题需要玩家在触摸屏上画图才能解开，非常有趣。

吉他小子 现场版
Gitaroo Man Lives

UMD■Koei■MUG■2006年6月8日■1～2人■无对应周边■128KB



PSP

画面
音效
系统

音乐劲爆度 ★★★★★★★★☆☆



铭风 以PS2上的《吉他小子》为蓝本制作的音乐游戏，游戏的移植度很高，另类的游戏方式和带劲的音乐在PSP上都能够体验到。不过由于平台的改变，游戏在按键操作上也有改变，虽然滑杆的操作还比较好，但是按键的感觉比较生硬，必须要按得十分精准才行。PSP版新增了对战和协作模式，能和你朋友一起体验本作的精彩了。 推荐



马修 很喧哗的一款音乐游戏，无论是人物造型还是穿插于音乐中间的事件，都很诙谐搞笑。而作为音乐游戏本身，本作的表现还算可以，选曲方面中规中矩，前半部分配合滑杆的CHARCE和后半部分要求具体到每个按键的CUARD也能让玩家感觉到游戏的张驰有度。不过游戏的整体难度还是有些高，上手容易，但想打好还真得多多练习。 推荐



软饼干 本作是一款比较著名的吉他音乐游戏，游戏节奏明快，操作非常简单，屏幕上的按键提示也一目了然。不过本作是关卡制设定，不通过当前关是不能到达下一关的，如果在某一关上卡得太久容易让玩家产生反感。本作需要以PSP滑杆配合按键来控制，不过滑杆的手感不佳，按键也有点僵硬，在如此快节奏的游戏中滑杆与按键的配合确实不太舒服。

文 马修

大战略 携带版

◆元气◆大战略 ポータブル◆SLG◆2005年12月22日

◆1～2人◆无对应周边◆320KB◆5040日元

◆推荐玩家年龄：全年龄◆日版

黄金眼评分 23



其实，笔者算不上一个军事迷，即使打了很久的《大战略》，其中的兵器的具体名称还是难以说得出来。但是不懂兵器并不影响玩《大战略》，就像没有音乐细胞也同样玩得转《大合奏》一样。那么喜欢《大战略》、《大战争》这类战棋游戏的原因是什么呢？说起来很复杂，但其中重要的一点，那就是对弈的乐趣，就像下棋一样，走一步而思全局，窥一斑而识整体，可以说，回合制战略游戏和棋类对弈有着大体相同的魅力，大概这也是此类游戏被称为“战棋类游戏”的原因吧？

画面和音效

从哪开始说呢？就从画面音效开始吧，虽然很俗，但这两点毕竟是游戏给人的第一印象。

提起战争类的战棋游戏，大家都会立刻联想到《大战争》和《大战略》，（不久前推出的《战地指挥官》也不错哦。）作为战争战略游戏的元老之一，蜂窝状排列的地图、来自于真实的兵器命名以及让新手望而却步的高难度，都曾一度是其特色，而且即使到了PS2、Xbox上，战斗画面也还是传统的象征性的。不过元气的《大战略 携带版》就不一样了，公布游戏时，无论是图片还是预告片，战斗画面都是其卖点，而这自然也吸引了笔者。

实际游戏时，PSP版画面给了我预料中的震撼，但没有音乐只有音效的战斗还是让人感到有些闷，而且实际战斗画面中的少许马赛克也令笔者有少许的不满。不过不管怎样，这样的战斗画面相信足以让军事迷们感到亲切，而对于玩惯了“《超级大战争》系列”的Q版战斗画面及传统《大战略》的符号式战斗画面的玩家，本作也足以给人耳目一新的感觉。

画面虽然可圈可点，但音乐的表现就逊色多了，除了少有的几关值得欣赏回味，大多数音乐都是让人听了即忘，虽说不至于成为噪音或催眠曲，但比起不同CO不同特色音乐的《大战争》，本作音乐上的表现实在只能算作中规中矩。而战斗时中止音乐及战斗画面后音乐又重新开始，更让本作的音乐表现再降一个水准。

大众化的难度

前面说了，让新手望而却步的高难度亦是“《大战略》系列”的一大特色。在本作中，这个难度无疑降低了很多，只要你明白战略回合游戏的一些基本规则，本作也就基本上可以玩得转。不过即使是战略游戏高手，在玩这两款《大战略》时还是经常会碰到很郁闷的事：比如时限将近，敌我双方战车还是互不伤血地死顶着，因为除了坦克和战车驱逐车，其他的陆战单位对装甲车辆的伤害实在是太低，其结果就是出现了N辆装甲车顶在一团谁也打不死谁的龌龊局面，当然，这个看看兵器的资料就完全可以避免。

除非兵器间的强弱相差悬殊，一般来说，兵器间的彼此伤害还是很难一次全灭敌人的，虽然在歼灭敌人时有点吃力，但在保存己方部队上也令我方得益不少，比如我们可以用攻击机部队在补给基地范围内轮番轰炸，即使有防空导弹车在，只要配合侦察机及地面部队也可以一次歼灭之，而且即使该部队HP剩1，回机场或补给基地补给一回合，便可以在次日以HP、弹药全满的状态出击。加之游戏可以将有经验值的部队留下来以后继续作战，就使得我方熬过开始的贫穷阶段后，中期可以很快借由已有的部队使自己完全免除了缺少强力兵器的后顾之忧，升级的话，就更能体会到少有的一击灭敌的





快感了。到了后期，虽然难免有装甲较低的和燃料较少的部队会被消灭或坠毁，但是由于不用再去把钱用在开发婆婆妈妈的基本兵器上，因此对于整个部队来说，这无疑是新陈代谢式的换血。当然，受到资金及主力部队的修理限制，一些新的强力部队的生产还是需要一段时间和积攒的。可以说，只要指挥得当，中后期的钱基本上就是用来提供修理和更新兵器用了。

虽然战棋游戏难度要因人而异，但本作在整体的难度把握上还算令人满意，让玩家可以相对简单但又有成就感地组成一支强力部队，然后小心翼翼步步为营地去探路去歼敌，为数不多的几场硬仗当然避免不了损失，但损失后胜利后，给玩家带来的成就感更是一扫而过的普通战斗所无法比拟的。

平衡

整理上来说，作为战棋游戏的重点——兵种的平衡性，游戏做得只能说还算可以，大多数兵种都觉得其性能对得起它们的造价。但是有些兵种的实力实在让人难以恭维，如对空战车对直升机，不能全灭对方也就罢了，自己还要被炸掉一辆，而且价格不菲，绝对是鸡肋级的；而有些能力则难以和其造价成正比，如造价高达40700的K民国"A37B Dfly爆轰机"，对地面部队的攻击力还不如造价仅5500的"T4改 MSIP轻攻击机IRST"，虽然后者要"T4改 轻攻击机"经过二级进化才能得到，但前者的性价比实在是太低，除了燃料多保证其续航能力，在防御上完全没有特殊之处，一队防空导弹车足以将其全灭，更要命的是其超高的造价带来的超高的修理费用，一般关卡中，爆轰机只要被防空导弹车或战斗机攻击到，即使不被全灭也难以再加入战斗了，因为每点HP要4000的修理费，这个足以使整个战场的修理支出被打乱——不排除其进化后是个好兵器，但想将这个东西进化实在很难。但普通价格的中上级兵器经过进化后，一般都会有让人意想不到的惊喜。可以说，相比于制造，保留和进化在游戏中占有更大的比重，而升级后的高级兵器可以直接制造更大大弥补了玩家高级部队被灭后的遗憾，可以说是个非常体贴的设定。







不过相信所有的战争策略游戏玩家都会发现本作的一大缺失，那就是海战，少了激烈的海岛争夺和惨烈的抢滩登陆，可能是元气初次制作《大战略》的缘故吧，但无论如何，没有了辽阔海洋上的对决的本作，在激烈与精彩上无疑都大打折扣。

节奏

无论是和朋友下棋还是上网和人下棋，谁都不喜欢那种走一步要想半天的对手，表现在游戏中，就是游戏的节奏了，游戏的节奏主要是对手的思考速度及行动速度，相关的则是音乐和音效的配合，这一点"《超级大战争》系列"无疑是做到了真正的行云流水般的流畅，而本作只能说表现尚可，游戏的音乐对战斗节奏基本没有什么帮助，而且战斗画面中没有音乐、回到地图画面后音乐又重新开始的设定，更使玩家从听觉上就感觉节奏上有点支离破碎了；而且PSP版进入战斗画面还要一段读盘时间，（追求真实的代价啊……）如果想流畅地战斗，也只有关闭战斗画面了。虽然后期四方大混战有时要等上一分半，但投入其中关注友军敌军动态的话，也就不感觉那么长了。

综述

完稿时，笔者终于将这款《大战略 携带版》打通，现在二周目进行中，保留以前的部队，敌方兵器也大多是进化后的形态，其难度自然不是一周目可比。这是两年来笔者继《超级大战争DS》后通关的又一款战争策略游戏，整体上笔者还算满意，除了音乐音效和进入战斗画面时的读盘时间，其他做得都不错。此外，后期的一场战斗往往在不知不觉中打上好几小时，因此提醒各位和笔者一样喜欢本作的和将要玩本作的各位，除非您有充足的无聊时光用来打发，否则一定要该断就断，不可沉迷其中不能自拔哦。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

本次讯息台各个掌机平台都有不错的新汉化游戏发布。还有一些新启动的和准备开始的汉化工程，关注我们的《汉化讯息台》，会给您带来惊喜哦。

《饿狼2003》中文版



6月12日，天空联盟(http://www.bnxc.com/)发布了GB游戏《饿狼2003》中文DUMP版。游戏的风格类似NGP版格斗游戏的的GBC移植版，应该是国内厂家制作，游戏的手感和画面都属上乘，推荐大家尝试。

此外发布者提到此卡带由天空联盟梦天引领下买到，类似的格斗游戏他们其实买了不只这一个，可惜只有这个导出后能玩，其他的还需要耐心等待破解。

《火焰之纹章 封印之剑》完全汉化版





6月17日，火花天龙剑(http://bbs.fireemblem.net/)发布了《火焰之纹章 封印之剑》的完全汉化版，该游戏的发布也算满足了玩家玩全GBA上"《火纹》系列"三部曲中文版的愿望，虽然相比其他两个版本的发布，该作的推出晚了将近一年之久，而且发生了前期错误补丁发布的小插曲，但是玩家的热情却丝毫未减。

本补丁追加了特别制作的附加内容，所以可以说不是"完全"汉化补丁。游戏由火花天龙剑与狼组联合汉化，参加制作的的汉化人员相当之多，在此不再一一列举，但是就像策划桂木弥生说的那样，虽然每个参与者所分担的工作份量不同，但哪怕是只翻译了一个词组，一段支援对话，也是对汉化工作的支持和帮助。 感谢所有辛勤劳动的汉化者。

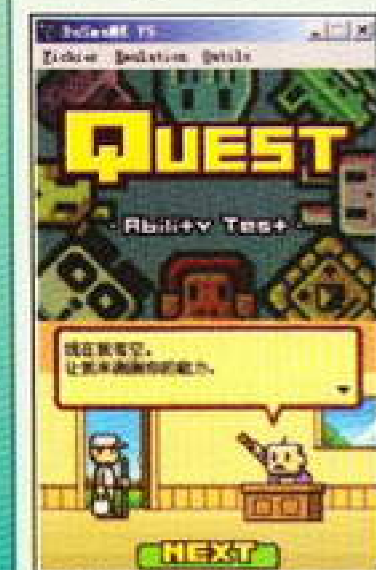
《口袋妖怪钻石2》D商汉化版



经常为大家带来D商汉化游戏的TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)会员fcia，近日又为大家DUMP下了一款由D商汉化的GBA游戏《携带电兽2 力量版》的中文版。由于D商的张冠李戴，这款游戏被命名为《口袋妖怪钻石2》。此前网络上已经有DUMP下来的该游戏另一个版本《翡翠2》，所以fcia也就专门放出了这个《钻石2》来满足大家的收集需求。

该游戏的DUMP使用了火线烧录系统，另外fcia也提到《FF1+2》D商完美中文版的DUMP工作再次宣告失败。他为了成功DUMP该游戏已经购买了3盘该卡带，看来想玩到这游戏大家还要再耐心等等，祝愿fcia早日成功，也感谢他的辛苦工作。

《动物管理员》全文本汉化测试版



6月18日，Mobile汉化组(http://mobile.bnxc.com/)发布了NDS游戏《动物管理员》的全文本汉化测试版，据介绍此版本只是全文本测试版，还有大量图片没有进行汉化。该汉化版的制作人员是破解：DNA，翻译：FreeFly、ルナ，美工：恒星月(未开工)。

因为本作可以在模拟器上比较好地运行，所以只要拥有电脑的玩家都可以下载来尝试一下。需要游戏ROM的朋友可以前往Mobile汉化组论坛的"汉化状况公布区"寻找下载。

《富豪街》汉化第一版



这是5月31日在CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)"PSP主机讨论区"由注册会员"沙滩凉鞋"发布的PSP汉化游戏《富豪街》。除了讲解补丁的使用方法，发布者并没有提到其他信息，所以就让我们一起来看看汉化效果图，需要游戏的玩家可以前往GNGBA论坛的相关帖子寻找游戏下载试玩。



《水银》作为2005年度PSP上颇具有创意的游戏，受到了玩家们的一致好评。超高的游戏性吸引了一大批的爱好者，为此游戏公司还准备推出系列第二作。现在《水银》第二作也渐渐浮出水面，来看一下有什么改变。



水银 融毁
Mercury Meltdown

◆Ignition Entertainment◆PUZ◆预定2006年8月22日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

文 软饼干

游戏风格大变样，游戏内容大大增强



▶▲对比一下看看，是不是变化很明显？

从公布画面看，本作不仅仅只是简单的升级。无论是在画面上还是游戏的玩法上都有很大的改进。而改变最大的恐怕就是游戏画面变为了卡通渲染方式。精彩的游戏地图也一下子增加到了168张，游戏耐玩度也随之提高了很多。本作中拥有更多更精彩的游戏模式，让玩家有了更多的选择。不知道大家注意没有，其实变化最明显的是水银本身，与一代相比在外观上有着很大的变化。

水银本身具有三种状态



本作中有多个游戏模式，比如一般的滚动模式是控制水银到达指定地点即可；颜料模式是关于颜色搭配的谜题模式；Metrix模式是关于颜色的拼图比赛；还有一个Shove模式，其具体内容还不得而知。本作中水银本身还拥有三个形态："慢速状态"顾名思义，移动非常缓慢，也很好控制，在大多数情况都是以本状态来进行。"快速状态"则恰恰相反，快速但难以操控，通过某些机关必须要用到此状态。而"液体状态"中的水银不会破碎。水银的三种新形态使得手脑并用的本作更具有挑战性，合理使用这三种状态才能顺利解开谜题。



你说人要没了脑袋还能活么？答案当然是不能。不过有一个家伙不这么认为，这位老兄的造型可以说是惊为天人：他没有脑袋，大脑部分被装在一个充满绿色化学溶剂的密封容器内。大伙看到这样一位拥有僵尸一般身材的家伙是不是已经起鸡皮疙瘩了？呵呵，其实不用害怕，虽然其外形非常"震撼"，但这位兄弟并不是什么坏人哦。

文 软饼干

荒诞版"无头骑士"复仇记

无头人 弗雷德
Dead Head Fred

◆D3◆ACT◆预定2007年第一季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

故事背景

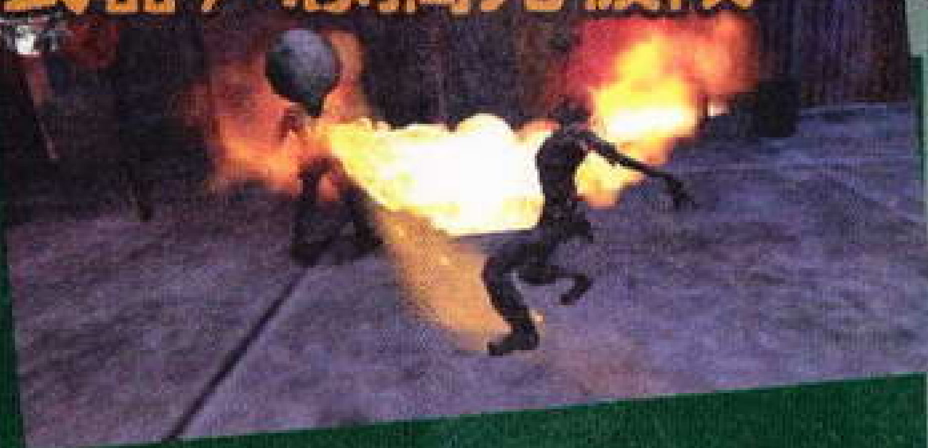


游戏的主角名叫弗雷德，生前是一名私家侦探，肩负着打击罪恶保护小镇和平的使命。不过他却因为某起事故失去了脑袋，后被某科学家复活(丢了脑袋还能活－ －b)，如今就变成这个恐怖的样子。最近镇上建立了许多工厂企业，其中还建立了一个大型核电站，灾难就这样开始了。各种各样有毒废料开始泄露，镇上的人和各种生物也开始变得异常凶残，各种畸形怪胎随之出现，原本和平祥和的小镇变成了恐怖的地狱。



游戏中你要控制弗雷德，来阻止邪恶的工厂老板的罪恶行经。虽然主角没有脑袋，可能他已经不记得自己的过去，不过由于其大脑还在，复仇的信念还是没变。于是充满黑色幽默的复仇计划开始了……

脑袋当武器，恶搞无极限



本作是第三人称视点类型，游戏的最大特点就是你可以利用弗雷德抢夺敌人的脑袋，然后装到自己脖子上，利用这些怪物脑袋所拥有的特殊技能来展开冒险。游戏中共有9种不同能力的脑袋，每个脑袋都会帮你解决游戏时所遇到的一些问题。如何灵活运用每个脑袋的能力，才是最重要的，比如装上石头脑袋后，可以利用其比较重的特性来敲打敌人，虽然它会影响你的移动速度，但它确实能帮助你敲毁机关打开通路；瓶子脑袋虽然看起来比较恶心，但它也是有用的，它能让你更加迅速而灵活地移动，并且还能帮你恢复健康；喷火脑袋的威力非常大，通过喝下汽油来化身为人肉火焰喷射器，利用火焰来打击敌人，场面肯定非常震撼。另外游戏中的一些迷你游戏也是比较搞笑的，在饭店、俱乐部中有许多小游戏等着你去光顾。

由于游戏主题是比较诡异怪诞的，游戏中有着比较激烈的暴力、鲜血镜头，所以在游戏正式推出前，游戏公司还要进行必要的修改。对本作感兴趣的玩家可以一试，对血腥暴力比较反感的玩家请无视吧。



一般说到模拟经营类游戏，游戏大多出自PC平台，在家用机平台上比较少见，更不用说掌机平台了。现在除了已推出的《动物园大亨》外似乎就没什么出色的模拟经营类游戏了。不过别担心，今年又将有一款模拟游戏登场，那就是Atari计划在今年圣诞节推出的名为《模拟乐园 欢乐谷》的游戏。

文 软饼干



模拟乐园 欢乐谷

Thrillville

◆Atari◆SLG◆2006年 第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

发挥想象力与创造力，构筑你的掌上主题乐园！



《模拟乐园 欢乐谷》将在多个平台上推出，而PSP版的本作素质也不会低，凭借PSP的强大机能将大型游乐场完美展现给玩家。在游戏中玩家能根据自己的风格和爱好来设计开心乐园，并可进入自己的游乐场中享乐一番。游戏系统并不复杂，只要是喜爱游乐场的玩家们都能轻松上手，为早日完成乐园来添砖加瓦。

既是老板又是游客，一切自己做主

游戏中玩家能与游乐场中的任何一名游客进行交流与互动。听听他们的感受以及建议，这对建设好乐园是极其重要的。整个乐园大致分为5 块游乐场地，而在每块游乐场地中都各自建有3个独特的主题游戏区，这其中包括刺激的卡丁赛车场、迷你高尔夫球场。这些游乐场地中又安置了100种游乐器材，最著名的要属那惊险刺激的室外云霄飞车了。



硬件软件均衡发展，才能吸引游客光临



玩家可以在游乐园中适宜的地点建造游乐设施，比如搭建云霄飞车，这些可是要花费大量金钱的哦。建造是需要钱的，光靠门票收入是远远不够的，你可以在园内各处设立纪念品商店、餐厅以及各种设施来吸引游客消费。为了让你的游乐场更加出名，光靠硬件是不够的，这时还需要专业人员来对乐园进行日常维护与管理。此外还要对游乐园中的员工进行强化训练，提高和加强他们的艺术修养与专业技能水平。

本作支持多人同时游戏，还可以让4名玩家同时参与乐园狂欢的互动功能。另外玩家还能邀请朋友们一同加入第一人称射击的多人竞技场，享受共同竞赛的乐趣，将游乐园的欢乐带到现实生活之中。





太鼓之达人 携带版2

太鼓の达人 ぽーたぶる2

◆Bandai Namco Games◆MUG◆2006年9月7日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

“《太鼓之达人》系列”最新作即将在PSP上登场了，这也是该系列第二次登陆PSP。这次的新作不仅增加了40多首全新的曲目，还新加入了故事模式。另外，还有更多有趣的迷你游戏，喜欢《太鼓之达人》的玩家们又可以在PSP上体验到热血的太鼓演奏了。 文 LIKY



遵循简单明了的规则，配合着轻快的音乐节奏打击太鼓，这就是《太鼓之达人》的游戏方式。因为玩法轻松有趣，又有好听的音乐伴奏，《太鼓之达人》自推出之日起就受到了男女老幼的喜爱。虽然PSP版不能像街机版那样有两个太鼓的周边可以敲，但跟随音乐节奏通过按键来操作同样也很有乐趣。

召集更多的同伴参加音乐会吧！

本作最大的一个新变化就是加入了剧情的要素，不再是单纯的音乐游戏，这会让玩家玩起来更有投入感。比如游戏中有一段剧情讲述的是太鼓兄弟“和田咚”和“和田锵”为了让女孩小花的音乐会更加热闹，而四处召集伙伴来参加的故事。期间，两人（鼓）要在街道、神社等不同的场所与不同的伙伴们交涉，并完成各种曲目要求，达成要求后便可成功邀请到同伴。



▲小花在星期天要举行钢琴演奏会，她正在加紧练习。



▲为了让小花的演奏会更加热闹，太鼓兄弟决定召集更多的同伴来参加。



▶ 在街道各个地点间移动，寻找更多的同伴。

轻松的游戏方式让你乐在其中

作为一款音乐游戏，游戏的规则一定要简单明了、容易上手才能博得大家的喜爱，而在《太鼓之达人》中，玩家只用区别“咚”和“锵”两种敲击方式，然后根据提示按下相应的键便可，规则可谓相当简单。而本作为了照顾初学者，还有更简单的模式，就是不用区别“咚”和“锵”，只用根据节奏来敲击，相信这会让玩家更加容易上手。



▲准确地根据节奏来敲击吧。

多人同乐，一起来演奏吧！

游戏的主要模式可以进行最大4人的联机，而联机既可以选择合作演奏，也可以选择对战，另外，游戏还有一个特别模式，可以让两名玩家使用1台PSP演奏，丰富的联机方式可以让你和朋友们一起开心地玩。



全新的迷你游戏

迷你游戏是系列的一贯传统，而在本作中登场的4种迷你游戏都是全新的哦，一定能给大家带来全新的体验。而且，其中还有两款游戏可以利用PSP的无线通信功能进行联机对战，和好朋友一起来玩吧。



▶不断吃下运送过来的蛋糕，如果吃错了就算Miss，此游戏可以联机对战。



◀操纵纸飞机飞行，不断越过障碍，看谁飞得最远，此游戏也可以联机对战。



▶画面中不断有气球冒出，按照气球上的按键指示，正确输入指令。





▲可爱的同伴们会越堆越高，而你要控制它们的平衡，不要让它们倒掉。

文 胧月

VALHALLA KNIGHTS

第一次为大家介绍了本作中的四大种族，即人类、穴居矮人、精灵和侏儒。这次继续给大家带来关于种族的续报，那就是下面要登场的第五种族——机械人。

瓦尔哈拉骑士
VALHALLA KNIGHTS

◆MMV◆A·RPG◆预定2006年8月10日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

相关报道 Vol.39 P23—25

表面看去只是普通的人类，可实际上，他们与生俱来地拥有神奇的能力——自由地操纵机械。我们看到的机械人族绝大部分时间都是以“人机合一”的状态存在，看到官方的设定图，老玩家一定会想起《名将》中的某位角色吧。

这个看上去很有趣的种族在初始游戏时并不能选择，是不是要满足某些特殊条件才可以呢？

机械人



▲机械对于他们来说已经是身体的一部分了，所以他们的机械并非停放在格纳库，而是像人体一样密闭在容器里。

▲最初机械人作为敌人登场，难道打败即可使用？暂时不得而知。

角色制作



在冒险的旅途上，会让玩家作成角色。角色的作成方法跟游戏开始作成主人公一样，只不过可以自由选择种族。除此之外，性别、职业、名字、初始能力值也由玩家来设定，也许他们就是旅途上重要的伙伴哦！

一发逆转的“极限技”

在战斗中，只要某角色给予敌人伤害，他/她的熟练槽积蓄量就会上升，积满即可发动极限技。极限技不光画面华丽，更能给敌人沉重的打击。在很多情况下都可以起到起死回生的重要作用！



阵形系统

战斗时的初始阵形，即角色的站位。打开菜单画面，就可以很直观地在3×3的9格方阵里设定己方的位置。根据角色不同的职业设定其是站前排或后排，并不算很麻烦。



▲肉盾在前、法师在后已经是雷打不动的阵形准则。

潜伏！悄悄接近发动奇袭！

本作中角色的动作比较丰富。我方在迷宫里探险时，可以像《天诛》那样贴地移动。尽管这种移动速度较慢，但不容易被敌人发现。如果以这种移动靠近敌人，就可以发动奇袭式的先制攻击；而当自己不想做无谓战斗时，也能借此回避战斗。



通过前面两次的介绍，大家对本作的登场作品也了解得七七八八，想必系列的FANS已经为那丰富的机体澎湃不已了吧。的确，厂商这次对于《高达》这一系列的取材毫不吝啬，1100种机体、750名角色、总计超过1小时的CG影像，已经没有什么可以挑剔的了。与此同时，游戏自身的系统又有哪些改变呢？

文 胧月

SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル

◆Bandai Namco Games◆S・RPG◆预定2006年8月3日◆日版
◆1人◆416KB◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

相关报道 Vol.37 P6~12 Vol.41 P18~21

系统画面两大变更！

变更点一——地图



传统的家用版“《G世纪》系列”作品中，战场都是斜45度的3D地图，这样做的好处就是加强了玩家的临场感，缺点便是可视范围小。本作对这种视点做出改变，回归早期《机战》采用的广域俯视视角，选择机体更加方便。同时，在机体发动攻击指令后，选择武器并不要切换画面。根据光标停留的不同武器，地图上也会很直观地显示出该武器的射程状况。

变更点二——战斗



如果你是一位《机战》或《G世纪》的老玩家，对于这两个系列的战斗画面应该不会陌生。“攻方－画面切换－守方”是进行一场战斗的必要过程，本作对此也做出了变化，敌我双方在战斗初始就会显示在同一画面，不再有“画面切换”这一流程。



选择自己喜欢的作品开始游戏

这也是新作的变更点之一。游戏采用多个路线，玩家可以自由选择自己喜欢的某部作品，继而像回顾动画一样按照剧情进行下去。每关都是原作中的经典战役，其中大量的CG和剧情对话定会让老玩家感动不已。

全面升级的“一齐射击”



▲战舰单位独有的“一齐射击”——可以将大量敌方单位一网打尽的片杀伤攻击方式。

大师单位

大师单位是本作中的全新要素。这类单位不受小队的束缚，可以独立完成各种战略任务。



▲图中的这个“凤凰高达”就是大师单位之一。

哈罗得分



地图画面左上角的哈罗得分槽也是新要素之一。只要击倒敌人就可以得到点数并积蓄该槽，蓄满后哈罗的等级会上升。哈罗的等级越高，过关后所能得到的奖励也会相应增加。

文 软饼干

FISH EYES PORTABLE

フィッシュアイズ

垂钓作为一项健康的休闲娱乐活动广受人们的喜爱，通过垂钓能使人心情放松，能缓解工作所带来的精神压力。钓鱼游戏早在GB时代都推出过许多款，并以"《黑巴斯》系列"最为出名。本作是为了纪念"《FISH EYES》系列"游戏发布10周年而特别制作的。利用掌机的便携性让玩家随时随地都能体验到垂钓的乐趣。

鱼之眼 携带版
FISH EYES Portable
◆Marvelous◆SPG◆预定2006年9月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP



鱼——游戏的灵魂

生活在本作世界中的鱼一共有22种，游戏制作者用纤细微妙的颜色将各种鱼儿描画得栩栩如生。鱼儿运动感的把握也很是出色，在这世界中的鱼都被赋予了灵魂，赋予了生命，这些运动的生命将完美呈现在玩家眼前，

远离喧嚣中的都市，在美丽自然中享受垂钓的乐趣！

游戏主人公是一名城市上班族，忙碌于都市生活。在一次钓鱼中活动中，在深山的简易旅店中偶遇一位老人，于是向老人请教钓鱼的知识和技巧。主人公将前往湖泊、溪谷等各种自然环境中进行垂钓并取得一定成果。而在某日老人向主人公讲述了传说中的鱼——闪着金色光辉的"黑巴斯"的故事，主人公能继承老人的梦，钓到那条似真似幻的"黑巴斯"吗？

湖光山色尽收眼底

本作最大的特征，可能就是那美丽的自然风景了。河流、湖泊以及溪谷，这些如梦似幻的自然风光貌似一副美丽的画卷，让人驻足其中难以忘怀。本作还真实呈现了时间、天气和季节变化等诸多大自然的表情。而潺潺的水流声、昆虫的鸣声、水滴纤细的声音也将真实传入玩家耳朵里。本作的主旨便是能让玩家在一边欣赏大自然美丽风貌的同时，一边悠闲自在地进行垂钓。

想要钓到大鱼，前期准备必不可少



在钓鱼场中，玩家要判断不同种类、不同生活习性的鱼来合理选择钓具。而选择钓具是深奥的钓鱼运动中的重要环节。这些钓具的种类也是相当的多，有包括钓杆、钩子、浮球以及饵料在内的约150种钓鱼工具。

选择好场地，考虑好天气、时间、季节的变化，便可以放手与鱼儿们进行战斗了。玩家既可以有目的地进行垂钓，也可以漫无目的边欣赏美景边垂钓，这些都是能让玩家自己来决定的。

钓鱼的时候要仔细观察画面左侧的计量器，一旦鱼咬钩后，便要抓紧收杆了，集中精神以良好的节奏感进行收线，便能成功把鱼儿钓上来。而钓上来的鱼能放进简易旅店的鱼池内进行饲养，这个鱼池便是鱼的图鉴，在这里玩家能欣赏到自己所钓过的鱼。培育和收集各种鱼类可以说是玩家们的最终目标。

LUNAR KNIGHTS

WORKING TITLE

文 铭风

《月光骑士》的特色之一就是能控制角色在战斗中使出各种各样的攻击。而在游戏过程中，利用日月的能量来发动的攻击是可以切换的，下面就为你介绍一下。

月光骑士
Lunar Knights
◆Konami◆A·RPG◆预定2006年冬◆美版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定
NDS

相关报道 Vol.40 P44

丰富多彩的使魔

从上次的介绍我们可以得知道两名主角会随着游戏的进行而获得各种不同的攻击方式。除了各种各样的武器攻击外，两名主角还可通过消耗日/月能量，来召唤使魔，发动威力巨大的攻击。一般的攻击即是合体攻击，通过变身来获得强大的力量。而另一种使魔在召唤后可通过点击来向画面中的敌人发动威力超大的魔法攻击。剑士鲁希昂和见习射手阿隆两人能使用的使魔是不同的。



▶当前使用的使魔可在上屏中看到，同时也会跟随在主角身后。

合体系



▲使用合体系的使魔，可让主角变身为光/暗的形态，有着多种特殊攻击。

召唤系



▲使用召唤系的使魔后，可通过点击来发动威力超大的魔法。



◀这个BOSS是个红色的壮汉。

BOSS战



▲BOSS会用钻子来进行攻击。

和前作一样，本作也有着实力强大的BOSS。从图片中我们可以看到一位红色的壮汉，开战后会变身为半人马，用钻子来攻击主角。战斗中我们可以切换两名主角，用适合的方式来进行战斗。

文 马修



口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド／パール

◆Nintendo／Game Freak◆RPG◆预定2006年秋◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

相关报道 Vol.40 P60

秋天，最新的《口袋妖怪》就将发售。随着关于游戏的消息的一点一点的公布，相信大家对游戏的期待也是与日俱增。下面，就继续为大家带来更新更多的《钻石·珍珠》的消息！

新的《口袋妖怪》大陆



在40辑的《掌机王SP》中，我们知道《钻石·珍珠》的故事将发生在一个叫的“新王地区”的地方，如今，该地区的图片已经公开了，图片中我们看到，这块陆地背靠雪山，三面环海，巍峨连绵的山脉将陆地一分为二，大面积的植被和清澈的蓝天白云几乎将这块陆地的清新毫无保留地展示给大家，大陆多样的地理环境孕育了不同习性的口袋妖怪，而两个新的主角将在这个地区展开一番什么样的冒险？完成口袋妖怪联盟的挑战最终取得冠军要有多少曲折？让我们拭目以待！

剧场版人气妖怪登陆《钻石·珍珠》！

新口袋妖怪续报

继玛娜菲、刚比兽和玛狃拉，这次官方又公布了两只新的口袋妖怪，分别是鲁卡利欧(ルカリオ)和叉尾浮鼬(ブイゼル)。

鲁卡利欧（ルカリオ）



▲鲁卡利欧用钢系招式钢爪攻击叉尾浮鼬，不过钢系攻击对于水系怪物的伤害很低哦。

2005剧场版《波导的勇者》中登场的波动口袋妖怪，高1.2米，重54千克，有两种特性，一种是精神力(せいしんりょく)，另一种还不明。它能敏感地感受到所有物体产生的波动，有格斗和钢两种前所未有的招式属性组合，当然超能力也是必不可少的。

叉尾浮鼬（ブイゼル）



▲用“高速移动”给自己提升速度的叉尾浮鼬，看来用速度压制对手将是它的战术之一。

在2006剧场版《苍海的王子》中登场的可爱精灵，高0.7米，重29.5千克。通过分成两股的尾巴像推进器那样高速旋转而使自己在水中伶俐敏捷，是水属性的鼬鼠口袋怪兽。它的特性是轻快(すいすい)，在雨天时速度会上升。

雌雄妖怪外表上的差异

《珍珠·钻石》中的性别系统也进化了，《口袋妖怪》新作中不同性别的口袋妖怪也有了不同的外形，雌雄不同形态再也不是尼多兰、尼多郎及其进化形态的专利了。下面给大家放上巴大蝴、乌帕和铁甲螳螂的雌雄体，大家看看能不能找出它们的不同之处，答案在下页。(=ˆωˆ=)

大家来找碴



口袋妖怪图鉴

本作中的口袋妖怪图鉴进化了！进化成了NDS那样的双屏了，下屏也是触摸屏。(呵呵……)至于作用嘛，除了收录和记载怪物的资料，如编号、声音、分布、重量等，还追加了不少其他的功能。





▲和主角的大小对比图，叉尾浮鼬原来这么小！　▲和主角的重量对比图，呃，好有趣……



▲怪物检索。



▲妖怪的简介。

多功能的口袋妖怪手表

任天堂对“WATCH”情有独钟，连前作的导航仪在本作中都浓缩成了一块酷酷的手表。手表有电子液晶屏，角色在场景上移动时时，手表的界面会显示在下屏。刚拿到手表时，手表的功能并不多，但随着游戏的进行，手表的功能就越来越多了，电子表、计算器、饲育屋妖怪查看、技能效果……功能总计达到20种以上，还真是个功能强大的“WATCH”呢。



▲男孩用的蓝色款式表和女孩用的红色款式表，说不定这两种手表还会出现以周边的形式来到玩家们的现实生活中来。(可能性很大哦。)



时钟功能





▲刚开始时，手表的功能并不多，但随着游戏的进行，功能就会越来越多。

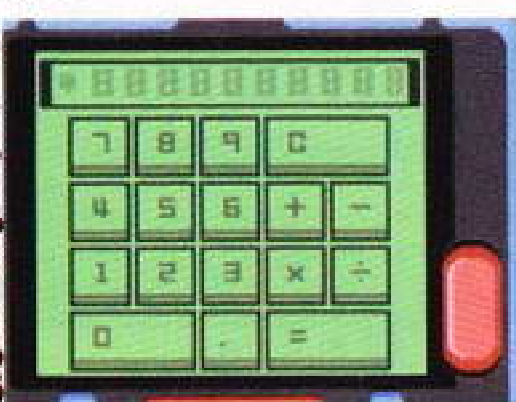


▲调好时间，我们也可以在游戏中直接查看真实时刻了。

▼查看自己寄存在饲育屋的妖怪的状态。



计算器功能



◀按等号求出计算结果后，还会有最后三位数对应的编码的口袋妖怪的鸣叫声，不知会不会方便那些喜欢用公式计算最大伤害值的“斗士玩家”们。



◀输入己方妖怪和对方妖怪的技能属性，就能查看到技能的效果。

《钻石·珍珠》的一天

新作中，昼夜系统终于得以回归，并且得到了强化！如图，一天里不仅仅是白天黑天，而是详细地分为了清晨、白天、傍晚、晚间和深夜。而时段的划分，也会影响到口袋妖怪的出现种类、出现频率甚至进化。（某编：这样岂不是要起大早抓口袋妖怪？）



▲清晨的街景，天色还没大亮。



▲白天的大街，让人感觉到阳光明媚。



▲进化种类最多的伊布，在新作中还会因为时段的增多而多出新的进化形态吗？



▲傍晚时分被晚霞映红的街道。



▲晚间城镇的万家灯火。



▲夜深了，只有路灯在为三个从早站到晚的傻瓜照着亮……

口袋妖怪的捕捉

接下来说捕捉，大家在NDS上经历了方块、陀螺之后，终于又将开始熟悉的精灵球捕捉了，和以前一样，减少野生怪物的HP将会令捕捉成功的几率大大上升，而使野生妖怪陷入冰冻、睡眠、麻痹、中毒等异常状态也都有利于口袋妖怪的捕捉。





▶▲用水系的浮腩来销减野生小拳石的HP，注意不要一下把小拳石干掉哦。从小拳石的等级和背景上看，新作中的小拳石似乎在游戏初期即可捕捉到。

附：“口袋妖怪丛林游”活动

此次的“口袋妖怪丛林游”活动和新作的发售密切相关，活动的全名为“口袋妖怪丛林游 钻石·珍珠的传说”。活动中有各种各样的精彩节目和舞台活动，并设有《口袋妖怪 钻石·珍珠》的试玩角，活动在名古屋、大阪和东京（两个会场）设有四个会场并长期举办，而《钻石·珍珠》发售前的试玩活动无疑将是活动的焦点。



被传言得很可怕的博士

历代的《口袋妖怪》都有知识渊博的口袋妖怪博士，如大木博士、小田卷博士等等，本作的博士叫七灶，图片上看似乎气质非凡。作为博士，他的知识当然是非常渊博的，特别是在口袋妖怪的进化方面，更有着详细的研究。而主角的口袋妖怪图鉴，就是在完成了他提出的一个委托后得到的。另外，据说是个很可怕的家伙……



▲这就是七灶博士的研究所。

七灶博士





◀从博士的详细研究资料中得知，90%的口袋妖怪都可以进化。

口袋妖怪的进化

接着博士的话题我们来说进化。口袋妖怪的进化是系列的一大特色，也是系列的一大魅力，进化后的妖怪不仅体形变得更大更强壮，能力上也都大大加强，有的甚至会增加属性甚至改变属性。本作中，传统的等级进化、道具进化、交换进化等都还在，而新作中，新加入的时间变化系统也会对口袋妖怪的进化产生影响。



▲刚比兽开始进化了，进化后成什么大家都知道了吧？

精灵中心的地下室

口袋妖怪世界的P·C屋（精灵中心）越来越大了，新公布的图片中，一楼服务台的右下方还有通往地下的楼梯呢。



▲小小的一座精灵中心，进去瞧瞧。



◀精灵中心里面有地下室！真是深藏不露啊。

召开	日期
名古屋会场	7月20日～23日
大阪会场	8月3日～7日
关东会场1（横滨）	8月11日～20日
关东会场2（幕张）	8月29日～9月3日
全会场共同召开时间	9:00～17:00
最后接待	16:30

雌雄妖怪对照答案



もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

文 LIKY

在上一辑的"掌机情报站"中我们就报道过，任天堂即将在NDS上推出一款《塞尔达》外传性质的游戏——《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》，这是一款以《塞尔达》中的古怪大叔庭格尔为主角的RPG游戏，这次我们就来好好了解一下本作的情况吧。

新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド
◆Nintendo◆RPG◆预定2006年◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

庭格尔是谁？

红鼻子，绿衣服，绿帽子，这位古怪的大叔最初是在N64版《塞尔达传说 梅祖拉的假面》中登场的一个角色。其后，他又在NGC版《风之杖》、《4之剑+》以及GBA版《小人帽》中出场，相信玩过这几作的玩家都会对这个猥琐的家伙印象深刻。其最大的特征就是背着气球在空中游荡，寻找卢比。那么这位大叔的来历和身世到底是怎样的呢？本作就将为大家揭开谜底。



为了前往梦幻中的乐园——庭格尔诞生！

本作的故事是当庭格尔还只是一个普通的大叔时开始的，已经35岁的他仍然过着浑浑噩噩的生活，整天无所事事。这一天，他突然在梦中收到一个神秘的示谕，一个声音要他立刻到泉边来。来到泉边的大叔遇到一个自称为"卢比老头"的人，并被告知，如果收集足够多的卢比


▲整天浑浑噩噩生活的大叔。




▲在梦中收到一个神秘的示谕后，大叔来到泉边。

卢比就是生命

为了收集足够多的卢比（钱），庭格尔大叔的艰苦生活开始了。在游戏中，卢比的数目直接代表了庭格尔大叔的生命值，这可是真正的“金钱就是生命”。而冒险过程中，“花钱办事”是恒古不变的道理，要让自己活得更久一点，庭格尔大叔就得掌握怎样与人打交道，少花钱多办事。

要想从此过，留下买路钱！



▲在村中一个大门前，庭格尔被告知要想通过就必须交“过路费”，于是艰苦的讨价还价开始了……

与杂货店老板的交涉



▲向杂货店老板打听情报，老板委婉地向庭格尔提出了要钱的要求。



给他20卢比



▲老板态度不错，热情地招呼着庭格尔。

给他5卢比



▲老板发怒了，什么都不愿意说，这下坏了。

指引庭格尔的谜之女性

在庭格尔家中有一台电脑终端，每次开启后在屏幕上就会出现一个名叫“萍格尔”的女性，身着紫色衣服，头戴紫色帽子，她会指引庭格尔的行动，那么她的真实身分是什么？与庭格尔又是什么关系呢？目前还是一个谜。



▲在庭格尔家中有一台电脑终端。



▲打开电脑后，屏幕上就会出现一个名叫“萍格尔”的神秘女性。

并投入泉水中，就可以前往梦幻中的国度——卢比乐园，那里不光有吃不完的好东西，还有各种漂亮的姑娘……大叔毫不犹豫地答应下来，于是卢比老头用魔法将他转生为绿帽绿衣的“庭格尔”，从此，背负着收集卢比宿命的“庭格尔”大叔诞生了。



▲“我就是卢比老头，卢比的达人！”神秘的卢比老头出现了。



▼▶卢比乐园——“酒池肉林”的极乐世界。





▶“从今天开始，你的名字就叫‘庭格尔’！”

文 铭风

右脑の達人 ひらめき子育て マイエンジェル（仮称）

右脑的达人 闪耀育儿 我的天使(暂名)

右脑の达人 ひらめき子育てマイエンジェル

◆Bandai Namco Games◆ETC◆预定2006年秋◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

"《右脑达人》系列"是Bandai Namco在NDS上的原创系列，系列里的作品都围绕一个主题，设置了多种游戏来对玩家的大脑进行各个方面的锻炼。现在，系列的第三作《闪耀育儿 我的天使》也将登场了。游戏的主题正如游戏名称，围绕着养育孩子展开。通过孩子的成长和交流来锻炼你的大脑并让其不断充实。

通过问答来锻炼大脑，让孩子一步步成长！

虽然本作是"《右脑达人》系列"的最新作，但其相关游戏早在街机和PS上出现过。在那个名为《育儿问答 我的天使》的作品中，玩家需要通过回答问题来让孩子成长，并积累财富。

这个系统在本作中也一样，在游戏中可通过回答各种问题来达到锻炼大脑的目的。这些问题都很有针对性，分别可以锻炼玩家的"认知力"、"记忆力"、"判断力"和"集中力"。



在宝宝的成长过程中会发生各种事件，其中有好也有坏，只有你通过了这些事件才能让宝宝顺利成长。无论是想拥有自己孩子的年轻人，还是已经成为父母的大人们，都能通过这款游戏享受到"一边锻炼右脑一边育儿"的快乐感觉。此外，游戏中也准备了和孩子们交流的过程，从而能对孩子们的性格产生影响。



通过NDS的无线通信功能，玩家之间能够进行最多四人的联机对战。相互比拼右脑的水平，当然也可进行培育孩子的各种交流能力。

健壮模式

游戏的主要模式为"健壮模式"，在此模式中玩家一次游戏能够让孩子的年龄增加一岁。而在增长到一定程度后就会发生事件，有运动会、学技艺、家族旅行和升学等。这些跟养育小孩相关的事件会对孩子的成长产生一定程度的影响。当孩子成长到21岁时，就会离开你进入社会，此时便迎来了游戏的结局。根据你的游戏情况，游戏中一共有30个以上不同的结局存在。



▲你的游戏情况会对孩子的成长造成一定影响。





▲在游戏的过程中会发生各种各样的事件。

接触模式

在接触模式中，玩家无论什么时候都能够重复挑战本作中的猜谜游戏，进行大脑锻炼。而本模式也能和健壮模式互动，在完成这里的挑战后可能会发生“教语言”和“回答质问”等和小孩交流的事件。



▲可选择猜谜游戏进行挑战。



▲通过触控笔写字来教孩子认字。



▲发生事件，到底要不要听你那可爱的孩子唱歌呢？

种类丰富的猜谜游戏

不同点在哪里？

锻炼记忆力的小游戏，你要从后一幅画面中找出和第一幅画面相比所不同的地方。如果发现自己无法记清楚前面的画面的话，就要好好锻炼一下了。

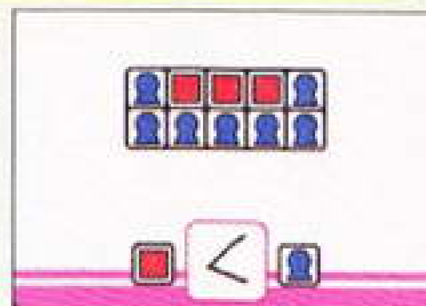






哪一种比较多？

锻炼判断力的小游戏，在画面中间会显示两个类型的物体，你要通过观察来判断哪个种类的东西比较多，然后在下面画上大于或小于号。





顺序点击

锻炼集中力的小游戏，依照画面上显示的数字来进行点击，从数字小的一步步点击到最大的。





几个方格？

锻炼认知力的小游戏，快速查看上方的方格，并在下方写出具体的方格数目。





文 铭风



《宠物蛋的小店》的续作登场了！作为一款百万销量另类游戏的续作，游戏在系统等方面有很大的变化。虽然最初依旧是选择一名同伴来开始你的经营小店的业务，但无论是游戏中的登场角色还是你可以经营的商店的种类都大幅度增加了。让我们来看看这款充满新要素的新作吧。

宠物蛋的小店 请多关照

たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに

◆Bandai /Nbgi◆SLG◆预定2006年7月27日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS



登场的鸡蛋仔数量在100人以上

"《宠物蛋》系列"的特色之一就是游戏中将出现众多外形有趣的可爱鸡蛋仔。而本作也不例外，本作不但包括了前作的所有角色，连以前发售的便携玩具"宠物蛋"中的鸡蛋仔也将登场。本作的角色总数在100名以上，鸡蛋仔们将不断地出现在玩家的身边，光是与他们玩耍就已经乐趣无穷了。



玉彦王子

玉彦王子是在本作中初次登场的原创角色。他那骑着白色大马、戴着王冠的外形让人不自觉地联想到了白马王子。这个潇洒的形象使他成为了众人所憧憬的对象。作为王族，他跟蛋蛋大王的女儿玉子公主有什么关系呢？莫非两人是未婚夫妻？



胖仔

悠闲自在的鸡蛋仔。一直过着以自我为中心的生活，十分喜欢温泉。

时髦仔

喜欢打扮的鸡蛋仔，眼睛十分漂亮，发型也很时髦。



书生仔

特点是头上的突起，这让他显得十分聪明。同时他的礼仪也十分端正，待人友善。

种类丰富的商店

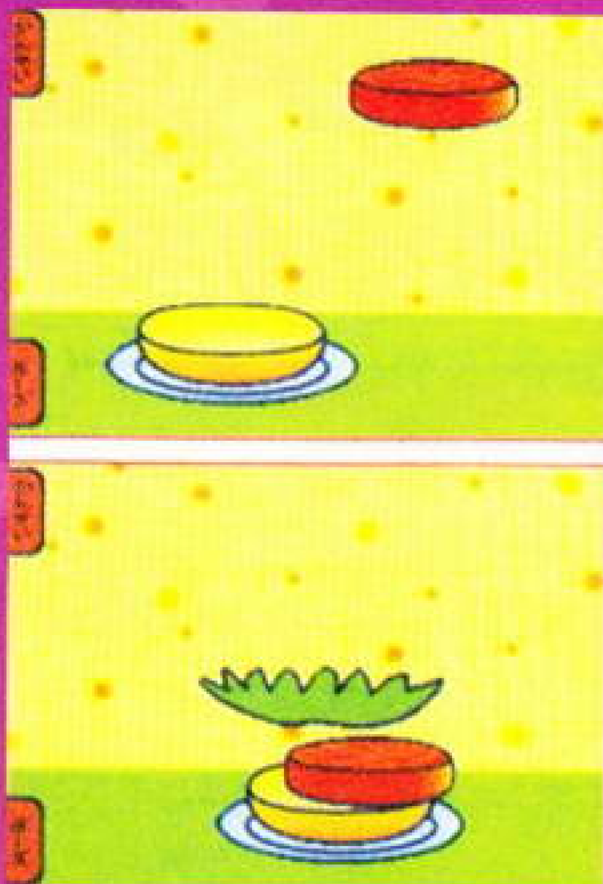
本作的舞台依旧是在摩尔城中，玩家要和同伴一起经营好自己的店铺，让其不断壮大。本作中可经营的店铺数量十分多，在前作的基础上又新增了9种店铺。不过某些店铺在一开始并不会出现，需要你在其他商店中服务了一段时间后才会出现。



▶在商店里服务了一定时间后，新商店便会陆续出现了。

▶要注意顾客的需要，制作相应的汉堡。





▲移动托盘来接住汉堡的材料。

汉堡店

能够享受汉堡滋味的快餐店，你的同伴将成为售货员，而你的任务就是制作各种汉堡。说起制作方法，其实也很简单，在制作过程中上屏会不断落下各种材料，像面包啊、黄油啊等等。你要移动托盘，将上方掉下的材料接住并连在一起，拼成完整的汉堡就可以了。

加油站

这里不仅仅为顾客加油，还要为顾客的车辆进行各种各样的服务，比如更换轮胎，清洗车身等等。车辆的种类十分多，如何正确对待是对玩家的考验啊。



洗车

左右移动大海绵将汽车清理干净，有点用抹布抹东西的感觉。



加油

要将加油枪对准油箱口保持不动，待到油箱加满时方可放开，可不要洒出来了。



换胎

将顾客的坏轮胎卸下，装上新的轮胎，要注意轮胎的品种不要搞错了。



打蜡

汽车擦洗干净后需要通过打蜡使其更加光亮，蜡的颜色可不能选错。

文 宇轩　编 软饼干



为早日登上索斯兽王宝座而努力吧!

以各种机械兽为主角的"《索斯兽》系列"在日本的人气一直不低，其FANS数量和"《数码宝贝》系列"相差无几。近期除了DS版的本作外，同时还推出了高端的X360的版本。游戏的总体素质不算很低，玩起来也很有特色，无论是不是FANS，都推荐尝试下。

中央大陆战记 冲刺

ゾイドダッシュ ZOIDS

◆Takara Tomy◆ACT◆2006年6月15日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

游戏背景介绍

很久很久以前，这个大陆的科学家发明了一种拥有自我意识的机械，它们被人们命名为"索斯兽"。这种机械不但可以像普通生命一样自由活动，还拥有强大的能量，可以帮助人们解决各种问题，是人们的得力伙伴。但就在关于这项技术的研究即将结束的时候，一名核心研究员突发其想，把所有剩余的能量都附加到一个超级索斯兽的身体里。结果，暴走能量的不但毁了整个研究室，还诞生了一个不受人们控制的怪物——黑暗的机械龙王。受龙王黑暗之力的影响，一些原本温顺的索斯兽也开始残暴起来，整个世界动荡不安。

但是，世界绝对不会因此而毁灭。人们把所有的希望都寄托在了研究项目最后的实验成果上—— 一个能够控制索斯兽行动的手镯。可是研究室已经被摧毁，研究人员无一生还，手镯的存在成了一个永远的传说。

这就是索斯兽的故事，在主角生存的那个年代，世界各处都生存着种类繁多的索斯兽，它们有的体形庞大，有的拥有会飞的翅膀，一些生活在水下，而更多的强力机械喜欢呆在在无人的沙漠中。下面我们就来看看主角可以控制的五种索斯兽吧。

战斗操作表	
十字键	控制索斯兽前进方向
A/B/X/Y	对应部位武器零件发射
SELECT	下屏地图与索斯兽画面切换
START	暂停
单击（索斯兽图标）	切换索斯兽
双击（当前使用的索斯兽图标）	该索斯兽自爆
↑↑（陆地）	空属性技能发动
→→	地属性技能发动
↑↑（水中）	水属性技能发动

钢铁猛兽大检阅



白虎兽（ライガ-ゼロ）

初期拥有的索斯兽，也是主角童年的玩伴，对主角绝对忠心。白虎兽的能力值比较平均，在速度和灵活能力上都排在前2名。攻击力也不差，如果多装备上一些远程武器的话应该会有不错的表现。笔者很喜欢这个机械兽。

犀牛兽（レッドホーン）



做为第一个加入的索斯兽，犀牛兽在游戏中的表现也很值得赞扬，厚重的机甲给人一种踏实感。依靠重型机甲的保护，犀牛兽的防御在所有5个机械兽中是最高的，再加上本身擅长近身格斗系武器，完全可以作为团队伤害输出的主力使用。



翼龙兽（サラマンダ-）

在戈壁碰到的翼龙兽，使挑战团队拥有了飞翔的技能，天空是它的地盘。翼龙兽是速度的王者，飞行速度相当快，不过缺点也很明显，防御力和攻击力都太低了，在初期没有飞行零件的时候使用它还能配合一下战术。后期面对敌人恐怖的攻击时，翼龙兽就很难发挥它的威力了。

猩猩兽（アイアンコング）



个人认为猩猩兽是可操控机械中最难看的一个了（笑），不过人长得难看都不是罪，何况是索斯兽呢？猩猩兽比较擅长近身和远距离激光攻击，其他方面也不差，总的来说是属于中庸类型的索斯兽。使不使用就要靠玩家自己决定了。



暴龙兽（ジェノザウラ-）

作为实验室最后研制的几款利用核能作为动力的强力索斯兽，无论是外形还是使用的武器，都给人一种霸道的感觉。暴龙兽使用远距离导弹的本领绝对一流，锁定之后发射能给敌人造成相当大的伤害。其HP是所有机械中最高的，强力推荐。不过得到这个索斯兽是很久以后的事情了……

地图技能表

有些零件在装备的时候会显示出附加属性，这就是地图技能，一共有空、地、水三个。

可以击碎阻挡去路的岩石，犀牛兽和白虎兽的初期零件。



装备了翅膀零件之后拥有的能力，可以自由在空中翱翔，直到ブースト值消耗完毕，翼龙兽初期零件。



在水中不减缓移动速度，还可以通过消耗ブースト值在水中自由移动。有尾部和胸部两种推进零件。



最强机械兽挑战之路

游戏的单人模式是类似《洛克人 Zero》的关卡挑战模式。游戏开始时，主人公和他的同伴在游玩的路上无意中捡到了那只手镯，从而获得了操纵索斯兽的能力。他们决心利用这个能力，向全世界的索斯兽发出挑战，最终消灭黑暗之源——机械龙王。在游戏中，你要不断通过收集情报选项来增加新的挑战关卡，打倒各种强大的机械兽获取他们身上的零件，直到最终登上机械兽王的宝座。但是想获得这个称号可不是那么简单的事情，下面我们就来具体了解一下挑战之路上的必要知识。

情报获取

开始新游戏的时候可是什么关卡都没有的，要想知己知彼，还是需要靠身为索斯兽情报专家的同伴帮忙。在菜单的第一项里，选择“じょうほうを闻く”就能得到一项或多项有关于强力索斯兽出现地点的情报，听取相关信息后，情报即变为可挑战的关卡供玩家挑战。在累计通过关卡数达到一定量时就会有新的情报出现。有时候剧情也会自动安排特殊情报的获取。

情报下方的选项是密码输入，官方网站或其他相关活动的时候会不定期公布这些数字。作用当然是为了取得游戏流程中无法取得的强力零件了。比如游戏首发时的活动中就给出了零件“漆黑之翼”的密码。

机械兽改造

菜单的第二项是机械兽改造。进入菜单后，下屏的第一行就是机械兽改造栏，这也是游戏的核心系统。在每一个战斗关卡结束后，你都将会得到一个或两个改造零件。在关卡中获取的这些改造零件是通用的，也就是说



它们可以随意组装在任何一个索斯兽的身上，并产生不同的效果，索斯兽的外貌也会随之发生变化。还有一些初始零件，就是索斯兽加入时自带的四个零件，它们都是专属使用的，不能装备在别的机械兽身上，但随着游戏的深入，一些专属零件也会出现通用的版本。

零件分头部、胸部、背部、尾部四个改造位。大部分零件都是武器零件，在战斗时分别对应A、B、X、Y四个按钮，有近身、导弹、激光三类。在选择的时候你可以看到他们各自附加的能力，从上自下的顺序为攻击力、弹药装填数、能量槽附加和稀有度。另外还有一项属性值，这是对应技能用的，在上面已经讲过。值得注意的是，虽然零件的名称相同，但能力值也可能会出现一定幅度的差别，这大概是游戏公司专门做出来骗玩家时间用的。





能力的好坏大体可以在稀有度上看出来，想得到究级的极品零件，好家伙，那概率是“相当”低啊。除了武器零件以外，还有一小部分零件是只单纯带有属性的（大多是初始零件），没有任何能力附加，这类零件只能是初期攻略时使用，后期不推荐。

游戏中还有所谓的“套装”设定，比如说同时装备头部零件“麒麟之角”、背部零件“麒麟之翼”、胸部零件“麒麟之枪”、尾部零件“麒麟之尾”以后，该索斯兽就会通体变红，所有攻击都附带火焰效果，很是拉风。像这样的套装游戏中还有几个，等零件收集得差不多之后，大家可以尝试搭配下，以便和朋友对战的时候好好炫耀一把。

点击机械兽改造栏下方的选项会进入索

斯兽核心能力调整菜单，所谓的“核心”，也就是那个手镯所变化而成的机械控制舱，可以给予索斯兽们近身、导弹、激光三类武器的能力加成。开始的时候调整点数只有可怜的三点，但随着等级的提升，这些点数也会不断增加，怎么分配就看玩家自己的喜好了。具体效果可以在上屏看出来，右上红色的能力盘即为单纯武器能力，而右下的蓝色能力盘则是加成后的状态，是好是坏一目了然。

战斗关卡

获取情报之后就可以选择菜单的第三项进入战斗关卡。游戏有草原、丛林、戈壁、火山、遗迹五张大的地图，每个关卡到底在哪个地图在选择的时候都可以看到。关卡的目的就是找出每关的强力索斯兽并消灭，如果挑战成功，该关卡名字下面就会出现CLEAR字样，并显示该索斯兽的图像。中后期的一些关卡还有小BOSS，消灭他们之后关卡名字右侧会出现一颗黄色的星，顺便回复一定量的HP。

战斗的时候上屏显示的就是游戏画面，HP和ブースト值都用条形槽表示。右上分别是四种武器的残弹量，一但用完就会出现一条装填槽重新装填。左下有一个雷达标记，如果强力索斯兽出现在这个版面，一个黄色的箭头就会指示出它的位置，不过小BOSS是不会显示的。

点击下屏可以更换索斯兽，每次只能有三只上场，出场顺序可以在改造菜单里选择。每次更换索斯兽后被替换的那只就会出现等待槽，想再次替换回来必须等待该槽消失。更换后武器残弹量自动回复满值。游戏设定的GAMEOVER不是索斯兽死亡，而是内核的死亡。当使用的索斯兽死亡或自爆后，内核还具有一定量的HP和攻击能力。（A/B/X/Y四键都是激光发射）

关卡结束后，会显示出该战斗所消灭的敌人数和获得的EXP经验值。经验是升级内核用的，升级后内核的颜色也会改变。另外当然还有各种零件，每个强力索斯兽固定出现一个零件，如果挑战了中间BOSS，那么还会附加一个。

最终 BOSS 黑暗龙王挑战方法

游戏的最后一关是黑暗龙王的挑战。龙王身体很长，分上中下三段，这个版面开始的时候玩家会跟着龙王一起在上段移动，身上的每一个机械孔都会发射45度的斜角激光，如果有导弹武器就赶快用吧，锁定每一个弹孔把它们打爆，然后赶快按→拖住版面进入中段，否则就会被雷电打中。中段是炮塔骨架，出现的黑洞千万不能被吸进去了，否则会被自动送回上段。炮塔很好打，但要注意有时龙王的头会过来放强力激光。有攻击判定的位置要找准了，千万别漏掉一个。打完继续按→进入后半段，下身也和上身一样是激光发射孔，照样消灭，黑洞还是会不断出现。小心躲避。

当这三段的所有攻击判定点都打爆之后，龙王的核心就会出现，拿出最强大的武器攻击吧，都到了这个时候了，身边的雷电再强也豁出去了，坚持就是胜利。消灭龙王后得到的刀零件真是强，不过只有两发，且装填速度超级慢。好了，关于这款游戏的介绍到此也就结束了，最后希望大家能玩得开心，早日走上索斯兽王的宝座。





文 大大奶糖　编 马修

最近GBA上赛车游戏不少，这款面向欧洲地区发售的《狂热赛车》便是其中不错的一款。接下来让我们一起置身这款RAC之中，体会一番业余赛车手的发烧境界吧。

狂热赛车
Racing Fever

◆Neko◆RAC◆2006年◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆29.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

驾车的准备



游戏中的设计非常简洁明了，给人一目了然的感觉。首次进入游戏时，在标题LOGO下会出现欧洲4国语言，选择一种适合的语种(本文以英语为游戏语种)，按下A键决定。

决定好语种后，回到起初的标题LOGO下，按下START就可以选择一辆跑车成为自己的御用爱车。方向键的“上下”可以选择车体颜色，“左右”可以更改车辆种类。决定好后，按下A；再次返回标题画面，这时候会出现“Track X”字样，这就是游戏中的第一个关卡，接下来各位车手做好准备，让我们一同进入赛车场，进行一通刺激的速度较量！

操作方式

作为一个车手，了解爱车的操作方式无疑是比赛时的重中之重，下面我们一起来瞧瞧游戏中该如何操作。

十字键	方向盘(控制车辆转向)
A	油门(促使车辆前进)
B	刹车(使车辆停止)/倒档(使车辆后退)





牛刀小试

了解了汽车的驾驶方式后，让我们正式进入赛道中小试一番身手，做个热身吧。

我们选择游戏中的Track 1，进入赛道后，包括自己的车子在内，总共有4辆车展开激烈的你争我夺，游戏中以空中垂直俯视的角度为游戏视角，这样的视角虽然无法对大局有很好的把握，但是对于车辆方向的微调却有很大的帮助。虽然没有类似乱斗类赛车游戏的“火箭起步”，但是还是应当选择在第3盏发令灯亮起时按下A键发动车辆，因为过早按下油门只能使自己的起步慢人一拍。



游戏中除了可以看到自己的车辆以及前后两个身位内的景物，还有画面上方



的指示。

左上角表示当前自己在4辆比赛车子中的位置，但是请注意，该游戏中超车时，该位置纪录不会立刻改变，而是在本圈跑完后，才会更新您当前所在位置，所以当各位车手一路甩开对手，到达第一位时，发现自己的位置仍然处于最后一位时，不必灰心，因为如果能坚持领先到最后的，才是胜利者；上方正中的横条则以图形的方式表示当前各个车辆的位置，横条上的彩色圆点分别对应着车辆的颜色；画面上方靠右的黑体数字则表示当前的比赛圈数，一般情况下总共为3圈。

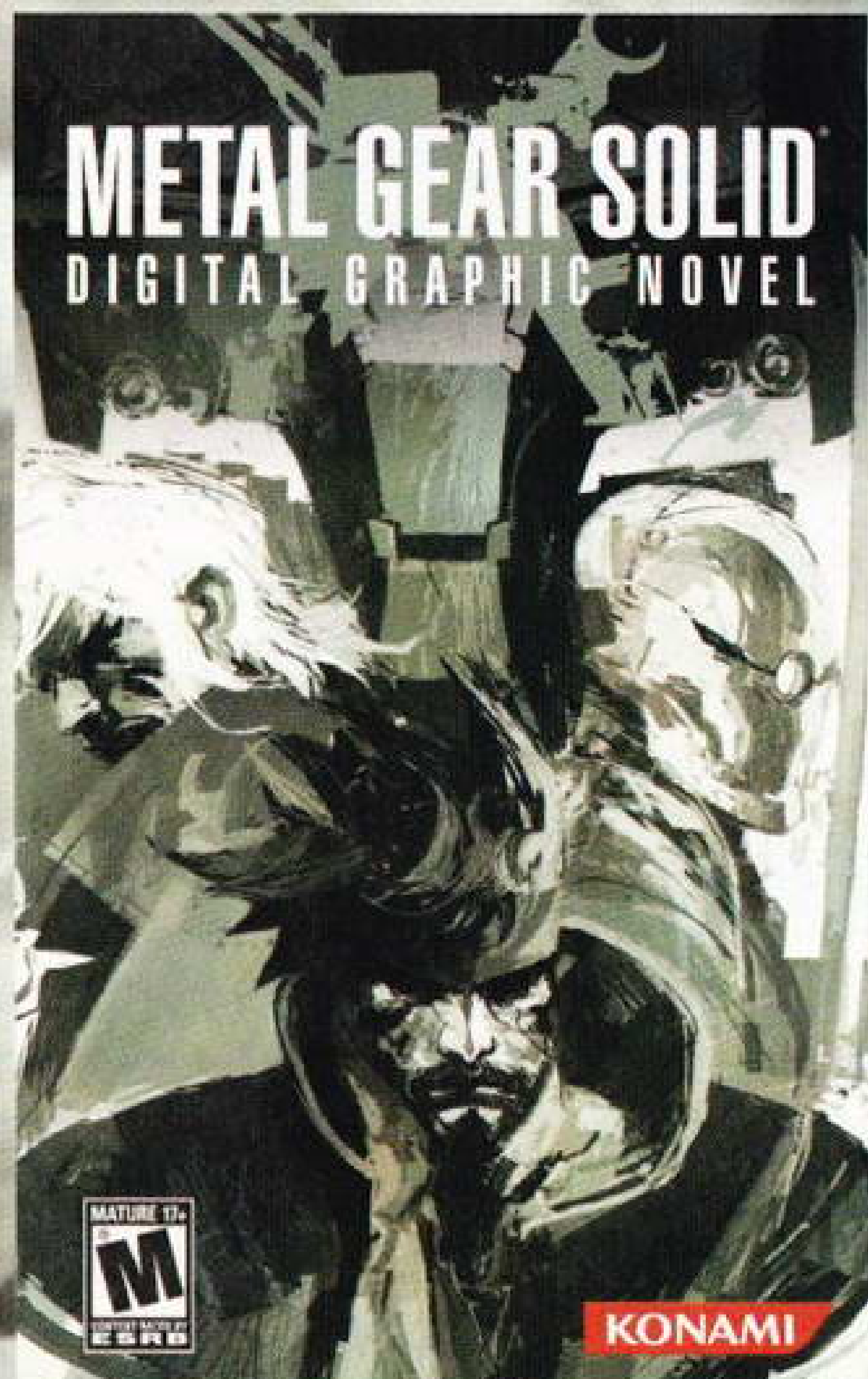


如果在一个赛道里取得第一名，那么下一个赛道会开启，之后难度层层升高。

另类玩法



因为利用到的键位并不多，所以本作的操作还是相对比较简单的。只要注意将自己的车辆保持在赛道中央，并且和临近的车辆保持距离，就不会发生严重的减速问题。但是还是有窍门可以帮助我们更容易取得胜利，那就是挡住其他车辆的去路，或者故意与之发生碰撞。因为游戏中不在乎车辆的比赛用时，仅仅是依靠到达终点的顺位作为结果的评判标准，因此让其他车辆晚于自己达到终点就可以取胜，将车子横在道路中央，或者以强力的撞击改变其他车辆的行驶方向，都可以达到不错的效果。当然，不到万不得已，建议大家还是堂堂正正和他们一决胜负，那样才是一个真正不折不扣的“狂热赛车”。



潜龙谍影 数字漫画小说

Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel

◆Konami◆ECT◆2006年6月13日◆美版
◆1人◆480KB◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

PSP

文 软饼干

几个月前，在玩家们连续接受了两款非传统类型的《潜龙谍影》后，Konami紧接着向外界公布，表明还有一款《潜龙谍影》的新作也即将推出，游戏类型将出乎玩家的想象。其实Konami当时所说的新作并不是今年E3大展上公布的系列正统续作《潜龙谍影 掌上行动》，而是这款《潜龙谍影 数字漫画小说》。作为天才游戏制作人，也是"《潜龙谍影》系列"生父的小岛秀夫，凭借其对电影的理解以及一直不断尝试改进的游戏理念，终于成功地将漫画与数字融合在一起，以一种前所未有的方式将一个游戏展现在玩家面前。

以漫画方式展现游戏精髓，让玩家重新体验当年经典！

游戏剧情简要回顾

本作漫画内容取材自PS版《潜龙谍影》以及NGC版《潜龙谍影 孪蛇》，这两者内容是一致的，只不过后者是前者的补充版本。想必大家对其游戏剧情乃至游戏流程都已经滚瓜烂熟，各大《潜龙谍影》专题站上每天都有数以百计的玩家在进行讨论和研究。"《潜龙谍影》系列"中错综复杂的世界观和丰富的游戏性，所带给玩家们的影响力是巨大的。

"影子摩西岛事件"（Shadow Moses Island）

2005年，在"Shadow Moses Island"事件中，位于影子摩西岛上的核武器废除基地正在举行演习的高科技特种部队FOXFOUND突然发起武装叛变。(当时的FOXHOUND已经转变为一支反恐部队，其队员都经过严格筛选。由于每个人都具有优秀战士的DNA，所以被冠以超人称号）FOXHOUND控制了阿拉斯加海域上的影子摩西岛后，抢夺了政府的新型核搭载步行战车——Metal Gear REX，并以发射核弹作为要挟，要求得到20世纪最强战士——Big Boss的遗体和10亿美元。

面对如此大规模的恐怖事件，应美国政府的请求，FOXHOUND的旧任指挥官——陆军



上校Roy Campbell作为解决此次事件的总指挥官，由他召回在阿拉斯加隐居的传说之战士——Solid Snake，让他来完成这次被认为不可能完成的任务。任务目的是在24小时内，解救被作为人质的DARPA局长和ARMSTECH



公司总裁，打击暴动的FOXFOUND，解除他们的武装与潜在核威胁。

叛变武装的首领是Liquid Snake，一个名字中同样带有“Snake”的男人。围绕在其身边的左轮、心理螳螂、乌鸦、狙击狼、伪装大师章鱼都是FOXHOUND部队中最顶尖的战士。FOXHOUND反叛的目的就是企图在得到Big Boss的遗体后，通过基因技术得到“传说中的战士”的优秀基因，实现其精锐部队的量产化。在行动中，Snake得到了Hal Emmerich博士(代号 Otacon)的协助。还在监狱中意外邂逅了Campbell上校的侄女——Meryl，她帮助Snake成功越狱，最后成为了Snake的爱人。Snake半路所遇到的神秘忍者Fox的真正身份是Sanke的前FOXHOUND战友——Grey Fox，也是在“Zanzibar Island”(桑吉巴尔岛)事件中投靠Big Boss的FOXHOUND成员，不过这一次来是要助Snake一臂之力的。在与REX的战斗中，Fox牺牲了自己的生命来帮助Snake成功地摧毁了REX。在游戏最后，Snake找到了反叛军的首脑Liquid Snake。Solid Snake和Liquid Snake这两个都带有20世纪最完美的战士Big Boss基因的男人展开了一场惊天地泣鬼神的激烈拼杀。最终还是Solid击败了Liquid，与Meryl一起消失在阿拉斯加的冰天雪地中，传为经典！



游戏操作

由于游戏大致分为三个模式界面，在不同界面下的操作也不相同，为避免操作叙述方面产生模糊，故分开讲解。另外某些按键无作用，便不写入下表中。

**数字漫画模式
(DIGITAL GRAPHIC NOVEL)**

□	开启精神搜索模式
△	查阅已收集记忆元素
○	显示虚拟实境模拟同步率
×	快速翻页
R	数字漫画检索页面
L	书签页面（记录／读取）
SELECT	自动或手动播放模式

**精神搜索模式
(MENTAL SEARCH MODE)**

□	放大搜索器镜头
△	缩小搜索器镜头
○	退出精神搜索模式
×	捡取搜索到的记忆元素
滑杆	控制搜索器镜头

**记忆元素连接模式
(MEMORY BUILDING SIMULATION)**

□	放大
△	缩小
○	在记忆元素之间移动
×	破坏或连接记忆元素
R	查看记忆元素的内容
L	模式界面简洁化
十字键	转动方向
滑杆	控制记忆元素的连接线
START	退出记忆元素连接模式



游戏系统

数字漫画模式（DIGITAL GRAPHIC NOVEL）



本作的主体，总共由271张漫画组成。当玩家在欣赏漫画时候按下R键就能进入数字漫画检索页面，灰蓝色标记的页码代表只要顺着剧情发展便能开启的漫画页，而红色标记的页码则需要玩家在欣赏漫画时搜索到相关记忆元素才能获得，开启后的漫画页码可以随时翻看，非常方便。大家不要以为这些漫画是静止不动的，漫画虽然是死的，但是经过特殊处理后效果就不一样了。运用图层叠加、画面拉伸、震撼特写、画面抖动等技术手段将原本呆板的漫画原作变得活灵活现，图片组合在一起的效果就和看Flash动画一样。当然光看图是不过瘾的，游戏中虽然没有真人配音，但配以"《潜龙谍影》系列"最具代表性的经典配乐，同样能把游戏中的各种场景气氛给烘托到了极至。比如各种脚步声、开关门时的音效、开枪时的轰鸣声等，这些声效与漫画组合在一起真让人有一种身临其境的感觉，光看光听就能体味到那紧张刺激的游戏场面。另外说到场面，原作中的经典场面当然一个都不会少，与Meryl的邂逅、与Fox不打不相识、对Wolf的狙击战、巧战心理螳螂、大破M-1主战坦克、大战雌鹿武装直升机乃至最后的决战，本作成功地将各种名场面以动态的方式展现在玩家面前。如果非要说缺点的话，那可能就是漫画中出现的英文台词了，不熟悉英文又对剧情不了解的玩家可要郁闷了。

精神搜索模式（MENTAL SEARCH MODE）



在欣赏漫画时，按□就能进入精神搜索模式，此时画面中央会出现一个类似瞄准镜的镜头。镜头能进行放大和缩小，默认镜头倍率是100%，此时可以观察画面中的普通记忆元素。如果按住□键不放的话，镜头可以放大到300%，这样便能搜索画面深处或是被遮盖住的隐藏记忆元素。找到记忆元素后按×键获得。另外在欣赏漫画时按△键，就可以进入记忆元素检索页面，其中绿色代表普通记忆体，共有318块。桔红色代表隐藏记忆体，共有60块。

记忆元素连接模式（MEMORY BUILDING SIMULATION）



记忆元素3D化的界面，在这里可以把每个记忆元素进行连接，按R键便可以查看记忆元素中的内容。把收集到的记忆元素逐步连接起来，连接不同路线可以触发新的记忆。由于光看漫画是无法得知游戏背后的一些资料和秘密，玩家可以在这里通过查阅记忆体来真正了解《潜龙谍影》中隐藏的故事真相。

笔者的话

自己本身作为一名"《潜龙谍影》系列"的忠实玩家，在本作发售前就已经对游戏方式产生好奇。小岛确实是个鬼才，经常能突发奇想地把一些元素灌输到游戏中，这次居然把一款游戏以数字漫画的方式展现给大家，而且还是以粗犷的美式漫画风格来绘制，从这点上来说确实非常具有突破性。本作在故事剧情上的补充，又让玩家们重温了一遍当时的经典。另外本作低廉的售价，真的是非常实惠，绝对是系列FANS人手一份的好东西啊。











团队乱弹

所谓团队，就是指一些在某方面有着共同理想或志趣的人所组成的集体，他们为了实现共同的理想而结合，向着共同的目标努力迈进。一般来说，这个集体也因其团员所热衷的事物而具有特别的性质，从而进一步形成自己的宗旨与信条。团队也有大小之分，大到志同者遍天下，小到道合者两三人，都可以成为有个性有特点的集体。不论它们的规模与影响有多大，其精神是共通而统一的。在如今这个讲究团队合作的社会中，往往大家都是在合作中成长的。游戏中也有诸多团队，比如很多网游都有组队、同盟等要素，或者随便一个RPG中的主角和几个仲间便可以看作一个小型冒险队。而今天我们收录的，是那些在某一领域有代表性的十二个组织(团队)，他们以集体为荣光，为着同一个理想共同奋斗着——

文 烛之武

编 马修



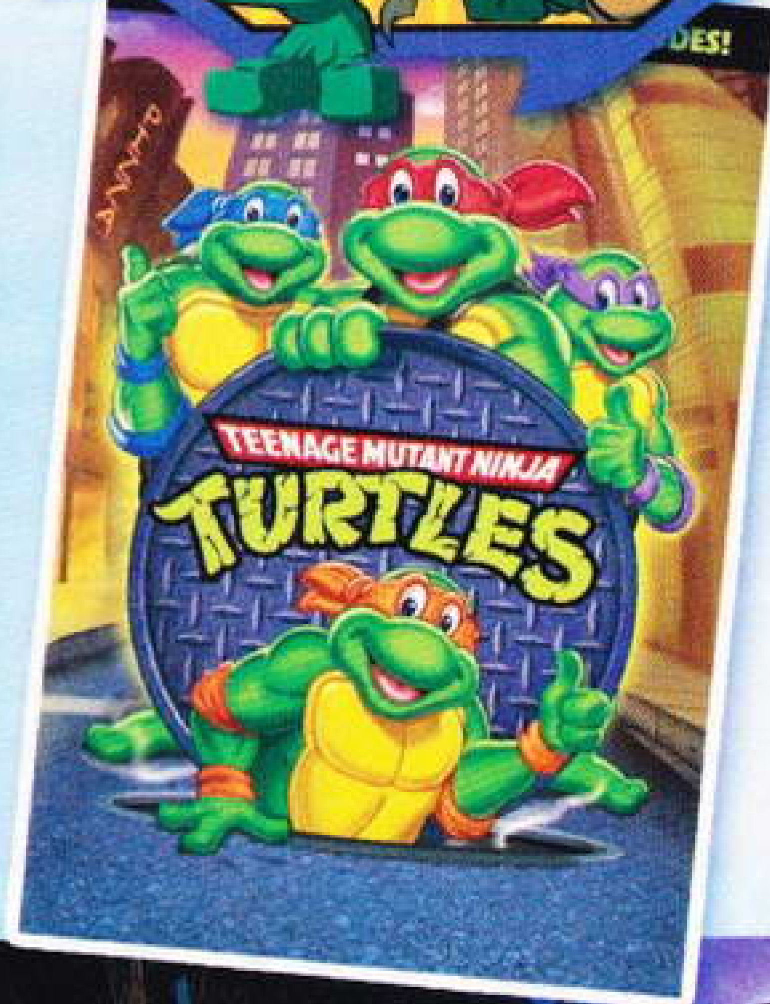
与罪恶对抗到底！忍者神龟



这么多组合，这么多不同性质的团体，我们就从忍者神龟说起吧，一来他们代表着正义，一直与反派史莱德作战；同时他们也代表了人类的朋友，动物……（旁：先说就先说呗，废话啥？）

四人组合是十分普遍的组队方式之一，在这种组合里，添之一人嫌杂乱，减之一人则嫌冷清，不多不少正好四个才最有团队的感觉。当年唐僧师徒四人西天取经使这个道理，如今美国四只海龟到处惩奸除恶也是这个道理。这四位大侠原本是一个小孩买的四只小海龟，因为掉进下水道沾到了朗格的药水变成了人形，又碰到了鼠状的武学宗师斯普林特，于是他们成了斯普林特的弟子并向朗格和史莱德挑战。

他们每个都身怀神功，而且都有着超级无敌的名字，老大的名字是莱昂纳多(Leonardo)，也就是达芬奇的名字，国内翻译时用了姓氏，它手持两把武士刀，绰号蓝霹雳，是队伍中的领导者，而且龟壳具有防弹防震功能，号称是龟壳中的金钟罩；爱因斯坦，这个“爱因斯坦”只是神龟的外号，他的原名是多纳太罗(Donatello)，也是意大利文艺复兴时期的艺术家，武器是武士棒，绰号紫葡萄(为什么是葡萄)；拉斐尔(Raphael)，就是拿双叉的那个，也有人管这叫忍者匕首，他的绰号是红豆冰；米开朗琪罗(Michelangelo)，绰号“新奇士”、“柳丁花”，武器是双节棍，有种说法是他的龟壳是四只中最为光滑的一个。



◀可爱才是忍者神龟们的本来面貌。

《忍者神龟》的世界中，朗格的药水使很多角色变成了动物，但这四个海龟却由动物变成了人形；而且早先的《忍者神龟》动画里，四个家伙还都挺可爱，可是现在竟然都变成了一副凶神恶刹的样子，难道是药水的副作用的潜伏期太长？



◀杀气、霸气十足的神龟四人组。

在音乐和劲舞中振奋！应援团



接下来说的组合是应援团，《应援团》这款游戏可以说是开创了音乐类游戏的新纪元，即使不谈MUG，单单为它的创意就足以让人拍手叫好了。玩家在游戏中要扮演应援团三人组用自己热情奔放的舞蹈和呼喊声来鼓励身处困境中的人们排除艰难险阻，最终实现自己的梦想。该团可以分组为三个支队，分别是下级分队：新晋团员田中一+斋藤+铃木；中级分队：领队一本木龙太+斋藤+铃木；上级分队：团长百目鬼魁+斋藤+铃木。当然还有最高级的特殊美少女应援拉拉队，此难度称为华丽的应援，看看这三位美女，果然有够华丽啊。这支团队周游世界各地鼓励别人战胜命运、战胜自己，多少传奇、爱情故事都在那狂热的舞蹈中定格为永世的童话。应援领队一本木龙太和团长百目鬼魁生的一副英武轩昂气势凌人的模样，让人一看就充满干劲，不愧是干这行的；不过最令人振奋的还应说是我们华丽的美少女三人组，有如此性感的少女跳舞鼓劲还有什么困难能够阻挡你呢？擦干鼻血向前冲吧！游戏的最高难度委实不同凡响，节奏复杂速度超快不说，关键是在游戏中谁能对那正激昂地跳着短裙热舞的性感少女熟视无睹呢？每每忍不住瞟上两眼就会一失足成千古恨，任天堂的阴毒之心昭然而现……

最有魅力的反派人物！火箭队三人组



▲《露琪亚的爆诞》中，火箭队与小志联手。



◀火箭队在每集的登场都不同。



▶租来的鲤鱼王人力潜艇。（汗）

▼三人组对于变成流星已经是习以为常了。

"为了防止世界被破坏！""为了守护世界的和平！""贯彻爱与真实的罪恶！""最有魅力的反派人物！""武藏！""小次郎！""我们是穿梭在银河的火箭队！""白洞，白色的明天在等着我们！"……

提起火箭队，很多玩家都会立刻想到两位一身白装的酷男靓女以及他们这段气贯银河的经典对白，这段慷慨激昂热血沸腾的文字当年不知激励了多少对未来报有无限憧憬的狂热少年的赤诚的心。（汗）如果你觉得压抑郁闷，那么去没人的地方吼上这一段，你会觉得痛快不少。（再汗）

火箭队这个组织其实和大多数公司以及社团一样，员工（或喽罗）们都是清一色的服装，但偏偏武藏和小次郎不同，可能因为他们是在外跑业务的吧？而喵喵也该算他们的成员之一，毕竟少了它也就少了许多笑料。这个可爱的反派组合在《口袋妖怪》的动画中是不可或缺的，武藏、小次郎和喵喵那愚蠢的可爱的样子也正符合《口袋妖怪》的清新风格，上面说的那段经典对白则可以看作是该队的最高纲领，当然最高纲领往往是与实践风马牛不相及的，所以说白了他们的宗旨其实就是到处不择手段地掠夺别人的小精灵，小志的皮卡丘就是他们最大的目标。虽然总是被抽飞成流星，但他们却从没有轻言放弃，这对一个集体来说是十分重要的，他们有坚强的意志作为后盾，使他们永远在困难面前毫不退缩，百折不挠。真的猛士，敢于直面惨淡的人生，敢于面对淋漓的鲜血，他们勇往直前，他们无所畏惧，这种无畏可以使最大的困难在顷刻间崩塌，化为平坦的大道。所谓困难像弹簧……（被踢飞）



反省的时候总是已经太晚了



和生化丧尸作战的勇士们 S.T.A.R.S.











熟悉"《生化》系列"的朋友听到S.T.A.R.S.这个名词的时候脑海里一定会浮现出几位英雄的身影和一些精彩的画面。的确，它在"《生化》系列"中的地位绝对是不可动摇的。S.T.A.R.S.全称Special Tactics and Rescue Service（特殊战术及拯救部队），最初成立于1967年，分为Alpha和Bravo两支小队，他们的主要任务是应付各种普通警察无法对抗的恐怖分子和各种难以想象的犯罪手法。所以称他们为特种部队中的特种部队亦不为过，直面恐怖故事中才出现的丧尸，其勇气和沉着远非常人可比。S.T.A.R.S.起初有12名队员，经过一系列的实践与灾难之后，就只剩下吉尔、克里斯、巴瑞、瑞贝卡和难以说清的原队长威斯克五人了，其中只有瑞贝卡从属于Bravo小队。这五人中吉尔、克里斯和威斯克应该算是人气最高的，尤其是吉尔，人长得漂亮，身材又好，而且遇事冷静沉着，对各种事件都有着超强的应对能力，实在想让人不喜欢都难。而威斯克这个大反派之所以能有如此高的人气，实在是因为它太帅了，一头金发配上神秘的墨镜有型到无敌，他还是个神枪手，而且拥有卓越的领导才能和高超的战斗技巧，不过他实际上是安布雷拉安排在警方的间谍，初代的洋馆事件就是他引发的，他自己在洋馆事件后下落不明，1998年8月，克里斯为了取得更多关于"G-Virus"的情报而前往欧洲，巴瑞将家人安置于加拿大后也前往欧洲调查，吉尔为了调查安布雷拉设施而秘密停留在浣熊镇内。1998年8月24日，S.T.A.R.S.正式宣布被解散。

家和万事兴 超人特攻队

这是一个由超人们组成的团队。相比火箭队的三大白痴，他们才是真正保卫世界安全、维护世界和平的宇宙勇士们。与其他扬名天下的什么四牙、五虎、六连、七角、八仙(- -)之类的组合不同，这支队伍是有一个家庭组成的，这更印证了几千年前"修身齐家治国平天下"的不灭理论。不管理好家庭谈何维护世界和平？这支超人特工队给我们作了最好的榜样。该队队长是一家之主鲍勃，外号超能先生(Mr. Incredible)，乃是经历过大风大浪之人，





当年的超级英雄可是家喻户晓的，但后来和平来临，超人也就面临失业成为了待业青年，轻松安逸的生活使他感到愈发无聊，总想起当年自己英勇战斗的场面——这往好了说是忆苦思甜居安思危，往坏了说就属于没事找事。与其他小集团相同，该团队中的成员们也是能力各异，各有各的长处和特色，比如鲍勃的老婆弹力女超人海伦拥有可以随意伸长的手臂；外号紫罗兰的女儿巴小倩则拥有隐身和产生力场的能力，而儿子巴小飞则拥有飞毛腿般的速度。对了，还有能变身怪兽的小BABY。这其中最让人羡慕的应该说是可以隐形的巴小倩了，因为隐身的能力实在无敌，似乎在哪、里都是最吃香的。很多同志没事就喜欢YY自己隐身去干某些平常办不到或者不敢做的事情，如晚上潜入女生宿舍……（旁：你是在说自己吧。）

白发酷哥三人组 再临之子

《再临之子》中的这超炫无比的神秘三人组应该说给无数俊男靓女们提供了最高形式的榜样或是追求对象。他们有着银白色的亮丽秀发、俊秀的面庞上、标志的身材……他们打斗中的一招一式无时不在诠释着完美的定义。他们让人认识到地球果然是平衡的，这样的生物只能存在于人们的幻想之中，尤其是三人中的领导者卡达裘，面庞身材加上挥舞着双刃的身姿实在是拉风至极——个人感觉论帅气卡达裘要比克劳德更胜一筹，好像邪恶的男人身上总会散发出一种别致的魅力。卡达裘性格变化无常，时而冷静时而疯狂，时而理智时而残暴；而洛兹则是外表倔强，内心脆弱的人，在自己人面前竟然是个爱哭鬼；另一个成员亚祖也属于性格变换不定类型的。这三人团队的目的就是寻找“妈妈”，以帮助萨菲罗斯完成毁灭星球的意志。后来三人组之首卡丹裘得到了“妈妈”的思念体，并用之组合出








了萨菲罗斯。最后卡达裘被艾丽斯下的酸雨融化了，(汗)另两人也被大大削弱，终究还是败在了克劳德的手下，看来宿命终究是不可违抗的。

醉卧沙场君莫笑 黑色三连星

黑色三连星中的三个丑男相信大家都有印象，这个是一年战争中非常有名的一个团队了。他们人长得虽然丑了一点，实力却是十分强悍的。黑色三连星的成员为盖亚(ガイア)、奥尔迪加(オルテガ)和马修(マッシュ)。(嘿嘿，马修……)姬西莉娅·扎比在UC.0076年5月立案编成最早的MS部队时，三人就在教导机动大队第2中队D小队中担任教练的工作，那时三人并不认识，在“一年战争”爆发前夕，包括三人在内的一些优秀机师被编成为临时特务小队，这支队伍在后来的“一年战争”中进行过对SIDE 5的压制，而由于吉翁高层对联邦驻留舰队实力的低估，压制部队几乎遭到全灭。盖亚、奥尔迪加、马修三人拼死作战，在紧急中组成三机小队相互协同作战才得以安全撤退。在这次战斗中，三人有效的配合第一次发挥了很大作用，在激烈的战斗中马修的右眼中弹，由于坚持作战而导致失明。三人特殊的协同战法被称为“连续喷射气流攻击”。之后，三人正式以“黑色三连星”的名称组成小队编入突击机动军第七师团第一MS大队司令部附属特务小队，盖亚任队长。此后凭借完美的配合，他们还成功擒获了雷比尔将军，不过最终在与联邦军强袭登陆舰“白色要塞”号的战斗中，马修的机体被高达击落，另外两人也终于没有逃过战死沙场的命运——军人为荣誉而战，死亦无悔，除了黑色三连星，还有独眼巨人小队等同样浴血奋战的英雄团体，在一年战争结束-128年之际(公元2046年开始使用宇宙世纪纪年，即UC.0001)，让我们再次向这些马革裹尸的英雄们致敬!





友情的力量 撒夫尔同盟

撒夫尔同盟(也称扑克同盟)在《G高达 机动武斗传》这部漫画中占有很高的地位。它是一个以五枚纹章为中心，一代一代地连续传承的同盟组织。在《机动武斗传》中，多蒙的上一代同盟的纹章持有者分别是黑桃皇后纹章马克斯·班兹、钻石骑士纹章纳修斯·基尔夏、梅花A纹章艾伦·李、黑Joker纹章特丽斯·斯雷格伊雷夫以及红心之王纹章东方不败。到多蒙这代就包括了新美国拳王捷波特、新中国少林寺的萨塞西、新俄罗斯宇宙海盗亚鲁哥和新法国贵族公子玖路乔。在多蒙决定与东方不败决斗但不敌之时，四条光柱从天而降，原来是撒夫尔同盟的黑Joker、黑桃Q、梅花A和方块J来保护了多蒙，随后这四人分别对付被DG细胞控制的亚鲁哥、捷波特、萨塞西、玖路乔四人，并为了救他们而燃尽了自己的生命。四人最终恢复了原样并继承了撒夫尔同盟的纹章，而多蒙也进入了黄金模式并用最终奥义“石破天惊！God Finger！”击败了东方不败。东方不败露出了会心的笑容：你终于成长为真正的红心之王了……于是新一代的撒夫尔同盟诞生了，他们潜入了再一次复活的恶魔高达内部，同心协力利用凝聚着同盟的友情力 量的“爆热！撒尔夫同盟拳！”击败了乌尔巴驾驶的巨型尊着高达。然后多蒙用信念解救了玲——若是没有撒夫尔同盟，也就不会有多蒙用一句“我喜欢你”便解决一架恶魔高达的无敌神话。







娃娃神探组合 少年侦探团

少年侦探团是一个以侦破各种案件为目的，以伸张正义维护世界安定为宗旨的娃娃集团。它的成员包括江户川柯南、吉田步美、小岛元太、圆谷光彦和灰原哀。这五人都是帝丹小学的一年级学生，除了柯南和哀是因为食入了毒药而导致身体变小以外，其他三人都是如假包换的幼稚小孩。青山刚昌先生在创作《柯南》这部漫画时借鉴了藤子F老师的《多啦A梦》中静香、强夫和胖虎的设定，不过光彦和元太并没有那么“邪恶”，毕竟是在一起伸张正义的



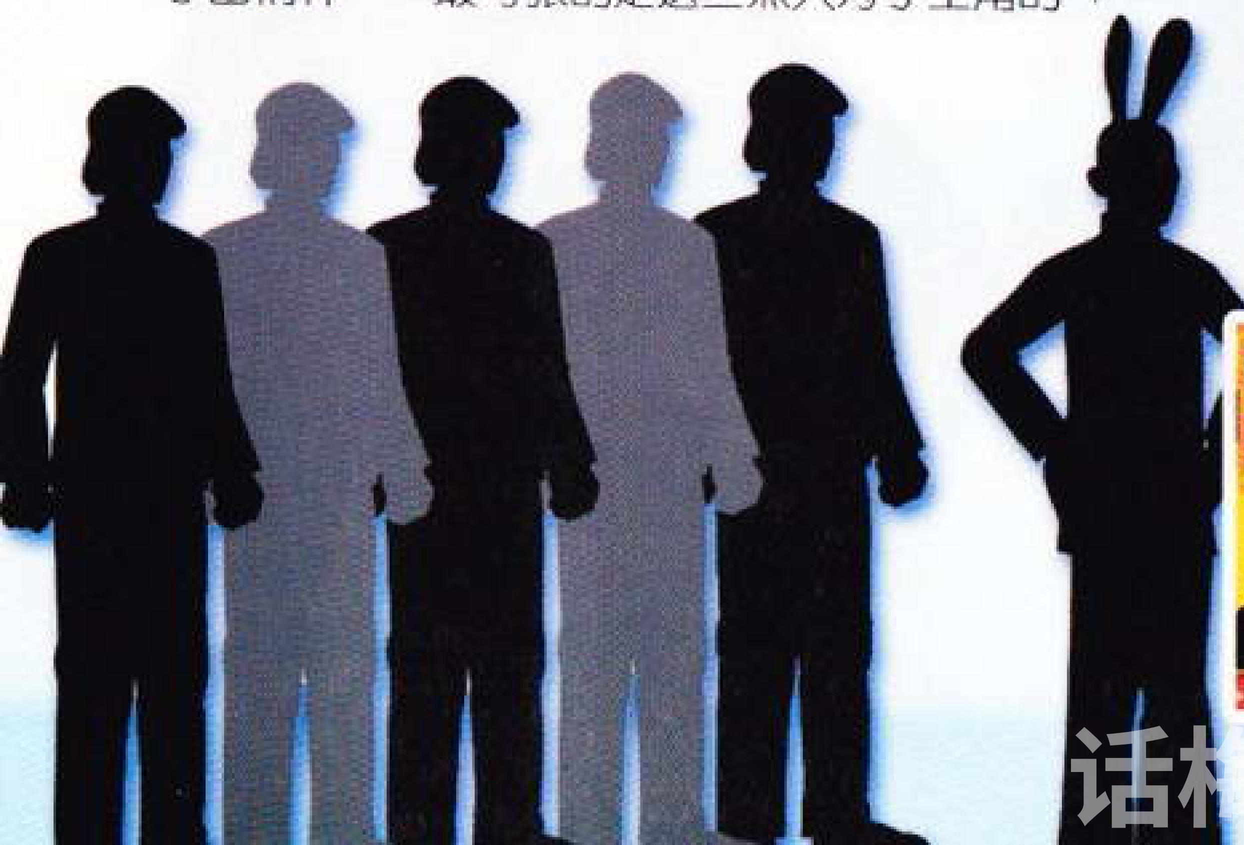



同伴嘛。在这个团队中柯南算是个头头(虽然有个别人不很同意)，但这个队长据说是被迫加入的……虽然多数情况下是独自行动，但以工藤新一的实力当这个孩子王还是绰绰有余的。另外一个被迫加入的是灰原哀，她的原名是宫野志保，为了姐姐宫野明美的死而背叛了自己的组织，故意吞下毒药意欲自杀，没想到却与柯南一样缩小了身体。另一个女孩子吉田步美在这个小队中算是公主一样的人物，经常惹得元太与光彦为她争风吃醋，但这个小女孩纯正的心却早已被柯南占据；她还是个充满活力，热衷探险的可爱小女孩，难怪元太和光彦会对她垂涎不已。(寒)不过光彦似乎开始打起哀的主意了，还真是喜新厌旧的典型好男人呢。总的来说这少年侦探团为《柯南》的故事增添了不少颜色与生气，让这部经常死人的漫画充满了轻松与快乐。(这话怎么这么别扭……)我们祝愿这几个小鬼头健康成长吧。

我们就是热心的 兔子团

兔子团是个在《为你而死》的世界中广受欢迎的神秘街头表演团队，他们总是在做各种各样难以想象的事情，利用这些令人瞠目结舌的表演博得广大人民群众的喝彩。他们的标志不是“武装到牙齿”的黑色涂漆，而是一双黑色的兔耳朵。我们可以称他们为“黑兔王子街头巡演队”。在游戏中主角加入了这个队伍，并试图以此吸引梦中情人的目光。而兔子团的成员们也一个个英勇无畏，面不改色(这包公脸没法改色……)地带着主角进行各种近乎疯狂的表演。他们在跳伞时把自己的降落伞用数字密码锁锁上，他们喜欢在流沙中挑战巨蝎，他们还可以在万丈高楼间连起绳子进行独轮车表演。种种离奇的行径都在向世人表现真正的兔子团精神——最夸张的是这些黑人为了主角的爱情居然可以将自己的身躯无偿捐献出去作为主角的炮弹轰炸BOSS，果然这世间什么枪弹核弹都不如我们无敌的肉弹啊。(汗)以上事迹可以看出兔子团的确是以夸张、恶搞、惊爆为核心的跨世纪神奇组织。另外要说的就是这些成员并非身分不明的神秘人士，他们都是世嘉的员工，记得在某次世嘉展会上曾有过一次亮相经历，他们载歌载舞，歌曲的旋律和舞蹈的动作都十分令人哭笑不得，简直可以归结为两个字：猥琐……








黑之牙最锐利的四牙





黑之牙最初是由布兰达领导的劫富济贫的义贼组织，后来由于万恶之源奈鲁加鲁的介入逐渐变质为恐怖的神秘暗杀团伙。游戏中黑之牙的四牙虽然是作为敌人出现的，但想必大家都不会将这四位有原则重情义的豪杰当作恶人看待。这四人中的白狼罗依德可以看作是四牙之首，他是黑之牙首领布兰达的长子，有着黑之牙上下无人不服的剑术和领导才能，并且胸含一颗正义的心，他遇事冷静而果断，与他的弟弟莱纳斯正好互补，虽然对命令绝对服从，但后来也开始怀疑索尼亚的真正目的了。布兰达次子莱纳斯绰号狂犬，正像这个外号一样，莱纳斯性格比较火爆，平时遇事也十分冲动，在战场上恨不得立马就把敌人劈成两段，作为白狼的弟弟，他十分尊敬罗依德，也很听从他的命令，他的战斗力也是不容置疑的，在黑之牙里仅次于兄长罗依德。这两兄弟都是豪迈大度的英雄人物，又不像艾利乌德那样善良到极点，所以本人认为这两兄弟的魅力要远大于艾利乌德。而四牙的另一名男性绰号死神的暗杀达人贾法尔也是人们津津乐道的人物，他原本是个孤儿，被奈鲁加鲁收养并培养成为一个令人闻风丧胆的杀手，被上级认为是个会说话的工具的他最终还是因为尼诺而敞开了心扉，改变了以往的冷酷形象。最后是苍鸦厄休拉，这位是个城府极深的女子，喜欢利用他人达成目的，并且很在意索非亚对自己的重用——她是个忠诚的骑士，对主人的命令没有丝毫怀疑。除了这四牙，黑之牙还有诸如疾风、凶鸟等等角色，但四牙显然更具有代表性。





让大蛇苏醒吧 大蛇八杰集



最后说说神秘的大蛇八杰集，在神话时代，大蛇一族拥有最强的黑暗力量、而且企图毁灭世界（这点尤其可恨）的八个人物曾被当作八个头的蛇，即八歧大蛇。他们以轮回的方式传承而非通过血缘关系繁衍。本来1800年前八杰集就被封印了，660年前他们又被八尺琼解了封印，于是我们在《格斗之王》便看到了非常有个性的大蛇一族的战士们。比较可惜，重新转生的八杰集的觉醒时间有些差异并碰到了诸多强得离谱的"小强"，结果毁灭世界的计划再次破产。

莉安娜的老爸由于转生中并没完全觉醒，而不睬盖尼茨的指示，结果竟死在觉醒的女儿莉安娜的手上；薇丝和米卓监视卢卡尔时倒是称职，但监视八神庵时被觉醒大蛇之血的八神庵打倒，生死不明（红颜薄命啊）；独来独往的山崎龙二即使知道了自己的八杰集身份，也不喜欢被人约束，在七伽社斥其为"一族的下等废物"后，照样天不怕地不怕地和四天王反目。比起前面四位，能掌控自然力量的四天王就忠心尽职多了，牧师盖尼茨为了替大蛇转生扫清路障，而乱入到96格斗大会想要杀死三神器的持有者，可惜最终被杀；克里斯、夏尔米和七伽社还算成功地让大蛇苏醒，但最后……只能长叹一声了。

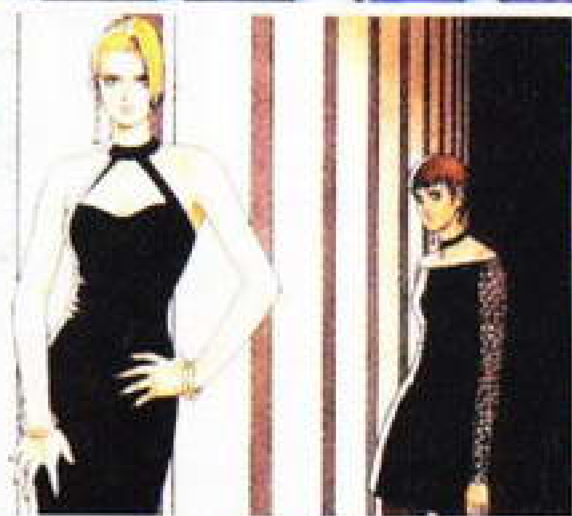




纵观转世后的八杰集，莉安娜的老爸和山崎龙二变了心；薇丝和米卓运气差；盖尼茨独自行动，剩下的三个再强大面对如此多的高手也难再成大器。所以说，团队一定要树立一个共同的目标，并为这个目标必须要转化为每个团队成员的行动方案……（老师，下课了。）







好了，关于各个领域首屈一指的团队就给大家介绍到这，大家都有各自的游戏经历，笔者当然不奢望这篇乱弹能被所有玩家认同，因此大家多交流多参与才是正道。看到这，不知你有没有与周围志同道合的朋友组成一支叱诧风云的无敌N人组呢？如果你还没有，那么这里有一个"掌机王阳光计划育成组织"等待你的加入！（帮《掌机王SP》作个广告，呵呵。）

文 トム　编 LIKY

Magical Vacation マジカルバケーション 5つの星がならぶとき



魔法假日 五星连珠之时

マジカルバケーショウン　5つの星がならぶとき

◆Nintendo Brownie Brown◆RPG◆预定2006年6月22日◆日版
◆1—6人◆自带记忆功能◆512Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

经过长时间的等待，NDS版的《魔法假日 五星连珠之时》终于发售了，作为GBA版《魔法假日》的续作，本作因为平台的提升在各方面都有了不小的进化，冒险舞台更加广阔，战斗画面也更加华丽、剧情也更加紧凑、新加入的地图魔法令冒险过程更有乐趣，另外还有不少精美动画穿插于游戏中给人惊喜。本作的总体素质还是比较高的，独有的RPG韵味很适合玩家去细细品味。好了，接下来让我们跟随魔法学校的小魔法使们展开这段穿越行星的宇宙冒险之旅吧。

游戏系统篇

操作

游戏中所有操作均采用触控笔触控，包括文字输入、角色行动、战斗等，仅仅在角色移动时可以使用十字键进行操作。用十字键移动时，L、R键可以加速，同时也可调查或对话。

■属星相性图。

火 木 风 土 水 光 闇

属星系统

本次故事的舞台为“火”、“木”、“风”、“水”、“土”五颗行星，而游戏中主角等人也各自有着和这5颗星相应的“属星”，这个属星系统也就代替了前作中的属性系统，本作系统上最大的革新之一也就在于对这个属星系统的利用上。

左图中箭头所指方为受克制方，例如：火属星的角色面对木属星角色时，攻击将更加奏效；反之，当其面对水属星角色时就显得力不从心了。而光、暗两个属星为互相克制关系，双方对对方的攻击都将更具威力。

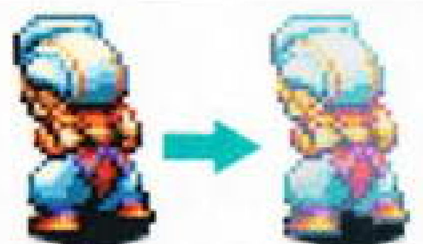
光环状态

这个世界，太阳的周围被分为5色的“属星区域”，5颗属星就在这个区域中顺时针转动。而当某颗属星进入与之相同的区域中时，属星的加护效果便会发动，对应属星的角色就会进入“光环状态”，其魔法效果就会加强。

光属星角色在白天、暗属星角色在夜间进入“光环状态”。



▲属星区域。



▲属星加护下的“光环状态”。

角色站位

和前作一样，角色在战斗中站立的位置将影响到角色可使用的攻击方式以及角色所受的攻击方式，但是，本作和前作不同的是角色站位由原来的3X3格改为了4X4格，所以在本作中可以采用前4后2、前3后3、前2后4的站位方式。

游戏中站在前排的角色可以使用战技和魔法，而后排角色则只能使用魔法；前排角色也将成为战技和魔法的攻击对象，而后排角色则只能成为魔法的攻击对象；后排的魔法攻击为全体攻击，前排的则为单体，单体魔法攻击造成的伤害比更大。

地图魔法

在这个游戏的世界中不是只有战斗用魔法，角色还能使用其属星对应的地图魔法。当因为一些障碍阻拦而认为无路可走时，请尝试使用各种属星的地图魔法打通道路前进吧！



▲狂风挡道，看来不能前进了，怎么办？



▲既然是狂风，那么可能要用风属星的地图魔法吧？



▲加斯敏使用风属星地图魔法。



▲狂风退却，继续前进吧！

友人系统

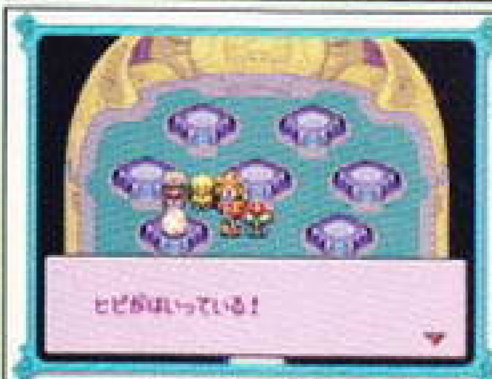
用通信使角色得到成长的“アミーゴシステム（友人系统）”在本作中登场。

因为通信，使得信息交换、角色育成得以实现，从而也拓展了冒险的范围。同时，还能进行多人数一起冒险的“通信游戏”。



▶继承前作通信乐趣的“友人系统”。

すれちがいつうしん



▲得到了一个蛋，会孵化出怎样的伙伴呢？

双方玩家可以在“すれちがいつうしん（友人交换）”中和朋友收发情报、得到特别的道具或蛋等物品。得到到蛋存放在孵化室后，通过反复通信，可以使之孵化成为蛋角色并得到成长。

蛋角色和班上的同学一样，可以作为同伴一起参加战斗。但是，它们却不会通过战斗而提升等级，其等级只能通过“友人交换”才能得到提升。



▲ドグウ从蛋里诞生了！和同学一样，是值得信赖的伙伴呢！

アミーゴ・ダンジョン（友人迷宫）

这是通过无线通信，最多支持6人同时游戏的模式——在迷宫中打倒怪兽，开启宝箱以获得点数，游戏结束时点数最多的玩家获得胜利。



アミーゴ・リスト（友人列表）

选择“友人列表”可以查看通过“友人交换”给玩家送信的朋友列表，最多可以收集100个朋友的情报哦！另外，在通信前还可以自己编辑自己的友人信息。

游戏主界面

1 时间、时钟 沙漏将表示时间的流逝，旁边的符号代表当前为白天还是黑夜。

2 背包 点击后出现 3、4。

3 系统选项 点击进入后选项分别为道具、地图、朋友、目录、站位设置、存档。

4 属星地图魔法 点击 2 后出现。

5 切换上屏 点击后可使上屏在状态表示、地图、属星运行三者间进行切换。



战斗界面

战斗通过点击下屏的图标进行指令输入，围绕角色的图标按照顺时针方向从右到左分别为：战技、防御、重复上次指令、移动、逃跑、道具、魔法。

左下角的图标分别为说明、属星运行情况、属星相克情况。



魔法 发动魔法攻击	
道具 使用道具	**战技** 使用物理攻击
逃跑 从战斗中逃跑	**防御** 使用防御，减少伤害
移动 改变阵形位置	**重复** 重复上一回合的行动

剧情流程攻略

塔洛塔洛太阳系（タロタロ太阳系）里有五颗惑星，
分别被称为火之星，木之星，风之星，水之星，土之星，
它们各自有其独自的样貌以及文明。
在这个塔洛塔洛太阳系的边缘，
有另一颗惑星叫做科沃马卡星（コヴォマカ星），
被称作魔法之星的科沃马卡星，
它以魔法为文明的中心，
在魔法学校"维尔·奥·维斯普"（ウィル・オ・ウィスプ）学习的魔法使们，
支配着这颗惑星的政治和文化。

序章

我是一个喜欢冒险的健康男孩——托姆（トム），光属星是我的属星，而"星之光（スターライト）"是我所擅长的魔法（选择暗属星的话，初始魔法为地狱色子）。我就读于著名的魔法学校——维尔·奥·维斯普，班上的同学都是些很有趣的家伙，而我即是这个群体的中心。

这是一个再普通不过的早晨，冒冒失失、经常迟到的马德雷努（マドレーヌ）老师也如往常般姗姗来迟——这是她的第30次迟到了。马德雷努老师急急忙忙地冲进教室后却狡猾地辩解说："今天不是自习课吗？"，自称"冷酷热血男"的火之魔法使——波莫特罗（ボモドーロ）对此表示了自己的不满和担忧："今

小贴士 NO.1 同时按住 L+R+SELECT+START 可以返回标题画面。

年要还是再落第的话，可是老师您的错了！”

马德雷努老师笑着保证以后再也不迟到后，大家都开始了自习，这种有说有笑的气氛可真融洽。然而……

时间很快过去，这节课也很快就结束了。我们全班6人却在校长室外无意中听到了马德雷努老师和校长的对话。

古兰·德拉杰（グラン·ドラジェ）校长：“马德雷努呀，这可是只能拜托你的事情了。学生们就交给我吧！”

“到风之星·哥顿（コットン）去吗？”

“对，希望在那里能打探到那个魔法使的动向。”

“那个魔法使……？”

“就是那个你教过的学生——魔法使金·雷奥（ジン·レオ）。据说那家伙支配着宇宙海盗进行着各种恶行。”

显然，马德雷努对此感到相当震惊：“金·雷奥吗？那个温柔的孩子……怎么会……？”

听到这里，身为风之星人的兔族少女——嘉斯敏（ジャスミン）激动地冲了进去：“马德雷努老师，你要去风之星·哥顿吗？什么？这到底是怎么一回事？”

被校长从市场上买回来的魔动机器人——卡费拉迪（カフェラテ）也说：“老师！请全盘告诉我们吧！战斗、宇宙海盗什么的，到底是怎么回事？”水之魔法使秀佳（シュガー）也对老师将到“星”上面去而忧心忡忡。

马德雷努老师轻松地安慰着我们：“不要紧，不要紧的，大家不要担心。”可是，我们还是总觉得不是那么放心。

该日，放学后，马德雷努老师将我们叫到了禅房。大家都猜测着马德雷努老师的用意，却没人敢先上前去问，于是我这个“中心”自然肩负了这个艰巨的使命（苦呀）。我硬着头皮上前一问才知道今天马德雷努老师要教我们宇宙中的作战方法。宇宙中的作战方法？难道我们也要一起去风之星·哥顿吗？可惜得到的答案是否定的。给我们上完这次课后，马德雷努老师的身姿就从学校中消失了，她临走前教导我们一定要相信自己的力量，这让我们感觉非常得悲凉，难道她预料到了自己会有什么不测吗？

马德雷努老师走后，就连古兰·德拉杰校长也说：“要是老夫去，也不知道能否解决呢！”这让我们感觉到了事态可能真的不妙。



就这样，3个月过去了……

我、卡费拉迪、秀佳正在禅房练习，波莫特罗和查伊（チャイ）冲了进来，他们像是在寻找谁似的。原来是嘉斯敏担心消失了3个月的马德雷努老师，闹着要去宇宙，而现在她失踪了。这可不得了，我们得赶快去找她！好在卡费拉迪知道哪里有火箭，于是我们决定赶快到火箭附近找找。于是，关心嘉斯敏的大家急忙冲了出去，禅房里就只剩下了我和卡费拉迪。和卡费拉迪对话后，我们决定一起出去找失踪的嘉斯敏。

随后，我们在楼上储物屋找到了秀佳，于是我们三个人一起爬墙进入了一间相当诡异的房间，一扇更为诡异的人面门出现在了我们的面前！卡费拉迪甚至能从它上面感觉到



强力的魔力。更为诡异的事情在我推动那扇门时发生了——它居然睁开眼睛问：“什么？是开启通向天空道路之门的人吗？”

“是的！”

“拥有伟大魔力的人将被授予翱翔天际的翅膀。在你的口袋里有着光的象征，给我看看有着怎样的魔力吧。”

于是，我在它的面前展示了我的光属星地图魔法，在一片耀眼的光芒下，它认可了我的魔力：“天之道开启！”

进入到里面，果然如预料的一样——这里存放着可以通向宇宙的火箭。我正准备到火箭里去寻找嘉斯敏，可是已经传来了火箭升空准备完成的警报，火箭还有70秒即将发射，整个学校都颤动了起来。

终于，在剧震中，嘉斯敏驾驶着火箭飞上了天际。于是我赶忙启动另一架火箭追随着嘉斯敏飞向了宇宙。

土之星章

两架火箭在追逐中坠落到了一颗星球上面。不知道过了多久，我睁开了眼睛，摇了摇晕沉沉的头站起来后就准备去寻找嘉斯敏。

在火箭南边，我找到了昏迷中的嘉斯敏，她醒来后一个劲地要喝水。可是，在这个漫天黄沙的地方，哪里有水呢？好在嘉斯敏从科沃马卡星带来了水。

于是，我从火箭里取来了水，给嘉斯敏喝下后，她立马恢复了生机。我们的火箭都坏了，看来只能先四处走走了。

向北走，巨大的砂暴挡住了我们的去路。不过这可难不倒我们，嘉斯敏可是风之魔法使哦！嘉斯敏使用风属星地图魔法后轻松地吹散了砂暴，前进道路出现！然而就在我们高兴的时候，一只巨大的蝎子从沙里钻了出来。原来这只是个外强中干的家伙罢了，使用魔法就轻松将其击败了。

继续前行，一座宏伟的宇宙遗迹出现在了我们面前。虽然宏伟，但是看上去森严的感觉却让人不寒而栗，嘉斯敏因为“有托姆一起”而跟随我进入了遗迹。这是一座漆黑的遗迹，进去后伸手不见五指的黑暗让嘉斯敏感到惧怕，更糟糕的是，这时候居然从暗处出现了四个机器人，我们被它们包围了。无奈，只能战斗了！



战胜这些机器人后，一路乘坐电梯到达顶层。电梯门一开，嘉斯敏就兴奋地叫了起来：“托姆，看，那不是火箭吗？”

果然，在房间中间有一架火箭。于是，我们决定去查看下这架火箭是否能带我们离开这个星球。可是，刚一走近，警报就响了起来，紧跟着，一群机器人冲了过来。就这样，我们成为了这群机器家伙的阶下囚。

可是这样的监牢又怎么能关住我呢？当看守机器人走到我面前时，我发动了光属星地图魔法。在强光中，看守机器人掉进了沟堑里，看似坚固的看守就这样被我轻松突破。之后，我按动开关，救出了嘉斯敏。我们都以为



小贴士 NO.2 魔法发动时，当魔法阵将消失时点击角色可发动会心一击，魔法威力提升为1.5倍。

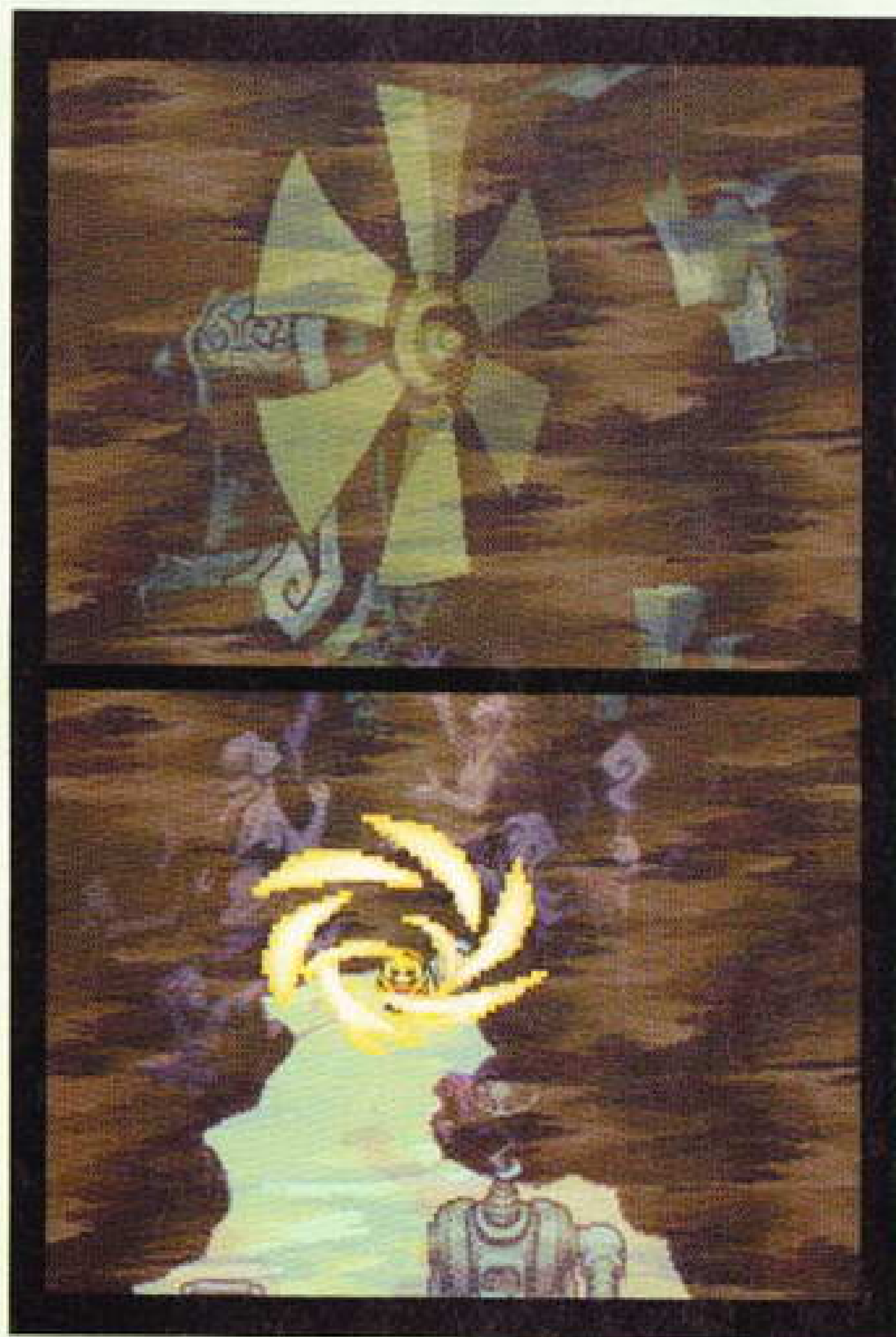
已经得救而准备离开时，那个看守机器人却突然跳了出来。在我和嘉斯敏的联手攻击下，看守机器人也还不是对手。战后，我们逃出了这座恐怖的遗迹。

继续南行，一路上抓了几只蚯蚓并在一个戴帽子的怪人那里进行了传送登记后，我和嘉斯敏跳进了地上的一个大洞。进入洞中才发现，这里面可真是别有洞天——广阔的空间中还生存着不少像地鼠一样的生物。在洞穴深处，我们见到了这个世界的王者，并从他的口中了解到了这颗星球的情况——本属于地鼠的星球，现在却被机器人弄得漫天沙尘，他们为了躲避沙尘而只能躲在地底。而传说却说会有勇者到来，而这也将是机器人灭亡的时刻。而它更是认定我们就是预言中的勇者，还说这个传说来源于两本书:《暗之书》和《光之书》。

我们首先要做的是消灭黑暗魔王，取回对这个国家十分重要的ホリホリハンド。黑暗魔王？它将是怎样的厉害角色呢？

答案在不久后就揭晓了——我们在洞穴下层的女王之间见到了这个魔王，看上去还真够恐怖的，但是我们肩负着整个地鼠一族的命运，我们不能后退！

稍微费点力将这个被称为黑暗魔王的女





王消灭后，从它的尸体中落下了一个宝箱。这里面的就是ホリホリハンド，也就是此次行动的目标了！

将ホリホリハンド交给了地鼠王后，我们确定了下一个目标——宇宙遗迹，因为那里有宇宙船的存在。从地鼠洞出来后，发现通向遗迹的门紧紧地关着，无奈之下，只得返回再进入左边的山洞——星之沉睡地。

本以为深处可能会有着陨石什么的，可是我们却出人意料地在山洞的尽头发现了一个停止了转动的风车。又是风？自然又该嘉斯敏出场了——嘉斯敏喃喃地念着咒语，大风车也被其魔法带来的大风带动了起来，电力也得以恢复。

这样就能开启上面的大门继续前进了。一路上遭遇了一批又一批赶来阻截的机器人，我们就这样所向披靡地杀进了遗迹。遗迹里如意想中一样，到处都充斥着发狂的机器人，而它们也如意想中一样孱弱。就这样毫不费力地突入到遗迹的深处，这里等待着我们的是一位老朋友——看守机器人，这次它变强了不少。（建议等嘉斯敏升到7级习得回复魔法后再来轻松击败它。）

打倒最后的看守机器人，我们踏入了火箭，这居然是一架自动的魔导火箭，而我们的下一个目的地又会是哪里呢？

一切发射准备就绪后，火箭在机器人们的注视下飞腾而起，我们向着下一个未知的目标继续着我们的“魔法假期”。



水之星章

经历了短暂的飞行后，魔导火箭突然降落到了一颗星球上，剧烈的震动让我和嘉斯敏都从睡梦中惊醒了过来。

“到了……到了吗？这里是风之星吗？”嘉斯敏兴奋地问，可是转瞬，她却失望了，“不对！这里不像风之星！”窗外蔚蓝无际的大海更是肯定了她的想法——这里绝对不是风之星！

另一方面，这颗星球上的一个宇宙海盗也注意到了我们的到来：“老大！有来自外星球的宇宙船降落了！”



“宇宙船？是宇宙警察吗……？”

“是和宇宙警察不同种类的宇宙船。”

“是旅行者吗？那就没必要放在心上了。”

刚从火箭上下来，一阵刺骨的寒意就奔袭而至，不由让人怀疑这个星球是不是叫做“冰之星”。可是目前还有更严峻的问题摆在我们的面前——已经没有前进之路了。有了！嘉斯敏再次念动起她的咒语，顿时狂风光顾了这颗星球，也将浮冰刮到了我们面前，就这样，一座水上的浮冰之桥就此建成。一切都做得那样漂亮，就连嘉斯敏都不禁得意了起来。

一上岸，我们立马从一个当地人那里打听到了这颗星球的情况。原来这颗星球叫做水之星，不过现在已经完全被冻结了——连青蛙也不例外，也许叫冰之星还更为确切！

接下来，我们找到了一个让我们惊喜不已的东西——来自魔法学校的火箭！然而里面的人却已经不知所踪，到底会是谁呢？一直向右走，这一路都是一半身体被冻结在冰层里的小家伙，既然遇到了，干脆就救它们出来吧！

“啊……”嘉斯敏突然尖叫了出来，因为在我们面前的冰面上躺着的是卡费拉迪，“这真的是卡费拉迪吗？托姆。”

“对，是他。”我肯定地回答，可是他的头和电池却不见了，我们得想办法救他，可是现在的我们却对此无能为力。我们只好暂时离开，以寻找卡费拉迪丢失了的头和电池。

继续向上走，我们进入了这颗水之星的港村——贝斯卡托，在村子右边沙滩的船坊旁有一个和善的村民请我们吃牡蛎冰，吃完之后我们的头脑变得更加敏锐了，感觉思维活跃了不少。接着，我们返回村里继续收集情报。

刚返回村子就看到两个村民因为抢着和村里的宇宙警察说话而吵了起来，然后，其中一方悻悻地离去。我们跟着他走进了他家，没有料到的是，我们居然在这里发现了卡费拉迪丢失的头部。

“魔法学校 维尔·奥·维斯普B班 卡费拉迪……”嘉斯敏更是从眼前的红色机器里的电池上找到了其属于卡费拉迪的证据。

“这个……这个是我买的，对，买的”这个名叫米克的村民依然死不认账，“不过，你们如果给我找回失窃的工具箱钥匙，我就把这个给你们。”

这时候，敏感的嘉斯敏突然觉得身后有



小贴士 NO.3 敌人攻击瞬间点击角色可进行防御，减轻伤害。

人盯着自己似的，转头看去，一个人也没有，有的只是一个贝壳罢了。可是，当她再次转过头时，却发现那个贝壳下居然藏着一个小偷，而他已经从米克的保险柜里偷走了什么。我们急忙追了出去，正好看到那个背着贝壳的小偷又从另一个房间里跑了出来，后面还有两个村民也紧追了出来。就在我们都以为这个小偷已经跑不掉了的时候，他却放出了一股寒气冻僵了追赶的村民扬长而去。



大家又继续追了上去，这次在他又快被抓到的时候，一个巨大的怪物居然出现在大家的面前。可是这个怪物为什么动都不动一下呢？这不禁让我觉得只是风雪中的幻象罢了。于是我让嘉斯敏再次使用她那得意的魔法以驱散这些障眼的风雪。果然，在狂风中雪花渐渐散去，怪物也露出了其本来的面目——被冰雪覆盖的大树罢了。

好好教训了那只贼小狗后，它留下了三个木牌和一个宝箱就夺路而逃。在宝箱中，我取回了米克被盗的工具箱钥匙以及村民们的财产。返回村里，用工具箱钥匙打开米克的工具箱后，米克在里面发现了自己之前买的电池，于是他将卡费拉迪的头和电池还给了我们。时间刻不容缓，我们急忙拿着电池出村营救卡费拉迪。





我们将电池和头给卡费拉迪安装好，过了一会，他终于动了起来，太好了！朋友再次相聚，队伍也得到了壮大，继续我们寻找老师的旅程吧！可是我们的魔导火箭却不能随意到达任何星球，这时候嘉斯敏想到了贝斯卡托船坊，那么我们去看看吧。

刚走到村口，我们就被一个叫做卡鲁达罗斯塔（カルダロスタ）的人拦住了我们：“你们就是那些会使用魔法，夺回了失物的魔法使吧？这个星球被冰封，其实是海盗们所为，请你们帮助我们吧！”

这群海盗真是太过分了！我答应了他的请求后，他告诉我们海盗的基地就在村子北边龙神大人腹中的万里龙道。好，目标——万里龙道！可是路上有一个村民挡住了路，他让我们先去找他哥哥取得ステテコパンツ，我们只好返回村子，在米克左边的房子里取得了ステテコパンツ后再来。看到ステテコパンツ，挡路的村民立马让出了前进之路，继续以万里龙道为目标前进吧！

在村民的带领下，我们来到了龙神大人的前面，可是它的大嘴却紧紧地闭合着。试试使用魔法开启入口吧！终于，在卡费拉迪的地属星地图魔法带来的震动下，一颗龙牙掉了下来。卡费拉迪一脚踢开龙牙后，我们终于进入了龙神大人的腹中。

最后，在万里龙道的尽头，我们战胜了这群海盗的首领——卢布（ルーブ），他在战败后答应解除这个星球的冰封，随后，他带着手下离去。看来在我们眼前的这台巨型机器就是冰封这个世界的罪魁祸首了，得想办法让它停下来才行。这时候，卡费拉迪自告奋勇，要求由他来试试。也罢，反正他也是机器人。可是事情的进展却不如想象中顺利，连续几次尝试失败后，烦躁起来的卡费拉迪居然撞坏了机器，从机器上掉下了一个鼠标。拣起鼠标后，机器停止了运转，这个星球也恢复到了

往日的风貌，鱼儿、青蛙也终于可以自由自在地活动了。

冰雪消融后，宇宙警察将晕倒在沙滩上的我们救回了村子，我们也一手创造了这个村子新的传说。我们将鼠标交给村子里的矮人船工后，他们帮我们改造了魔导火箭，不过很可惜，我们依然不能去所有的星球——目前还不能达到火之星，不过这已经足够了，我们追随老师的足迹前往风之星吧！



风之星章

不知道飞行了多久，我们终于抵达风之星。魔导火箭在宇宙港着陆的那一刻，嘉斯敏为重返故里而欣喜异常。另外，我们还在这里找到了学校的火箭，难道这就是马德雷努老师所乘坐的火箭吗？

走出宇宙港，我们遇到了一个连人带汽车被压在巨石下的倒霉蛋，卡费拉迪虽然用魔法将巨石成功移走，但是看来这个叫斯派克的倒霉蛋还是必须得进医院。之后我们进入了风之星上一个名为贝纳·利卡西城的城市，和贝斯卡托不同，这是一座高科技的大都市。

按照规定，我们先到位于市中心的警察局进行登记，登记程序可不是一般地麻烦——先在上面正中间的警察处取得登记卡，然后依次按照从左到右的顺序在上面的所有警察那里办理手续，可是却被告知得到二楼去办。得，那我们再去二楼，这次按照从右到左的顺序在上面的所有警察那里办理手续，却又被推到了三楼。三楼左边两位警察依然东推西就的，就这样又把我们推给了警察局长。可是走进局长办公室才知道局长不在，代理局长很早前就已经 到洗手间去了。没办法，我们急着完成手续呀，于是我们决定到右边的洗手间中找找代理 局长。在洗手间中，我们找到了代理局长，看来他真面临着很大的困境呢——里面没有厕纸了，于是我们到柜台最右边的资料部去帮他取纸。将取回的纸交给代理局长后，他的态度也和他手下一样糟糕。我们只得先走出警察局。



刚出警察局，一个猫族小女孩居然知道我们是维尔·奥·维其听普魔法学校的学生，然后叫我们跟着她走一趟。难道她知道马德雷努老师的下落吗？于是，我们跟着这个叫做芭菲的女孩到了她家，而她找我们来的目的居然只是帮她找她丢失了的魔导书。这样的小事居然请我们帮忙，真是的！

不一会，我们就在房间右上脚的书堆里找到了这本魔导书。 正当我准备翻开看看的时候，芭菲紧张地抢过了书：“不能看！这是被诅咒的书，看了的魔法使都会死的！”

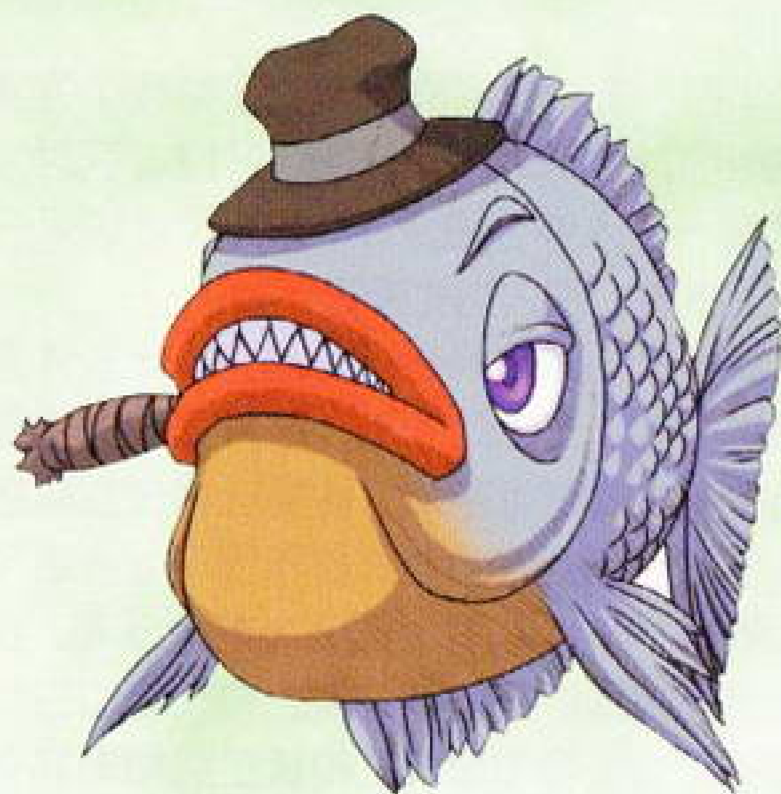
算了，不看就不看。嘉斯敏紧张着老师的安危：“你知道马德雷努老师的事吗？”这个也是我们都希望知道的。

可是芭菲没有正面回答我们，只是让我们拿走屋子里喜欢的东西，然后她不再理会

备注 在风之星都市中有一个女孩会向你提出 7 个问题， 如果全部回答正确便可获得 10000 元的奖励，问题答案如下：

1. HP の回复が出来ない
2. ダメージを受ける
3. 全能力值が下がっている
4. 魔法
5. なにもできない
6. 命中率
7. 行动顺番

小贴士 NO.4 战斗中按住 L 键可跳过魔法画面。



我们，径直离去。她刚走，警报就响了起来，这到底是怎么回事？满脑疑问的我们刚走出房间就被宇宙警察拦住了：“你们在这里干什么？这个可是大魔法使金·雷奥的实验室，你们不知道吗？”

“金·雷奥？这不是芭菲的家吗？”

“芭菲那家伙又……跟我回局里吧！”正在这时候，宇宙警察的电话响了起来，“怎么了？什么？山椒鱼逃跑了？”然后，警察给了我们2块钱的封口费后急忙赶回警察局。我们也回城里去吧！

在警察局外，我们遇到了被宇宙警察追赶的查伊，他和我们寒暄了几句就急忙逃走了。我们从南边出了城，一个兔族的少女拦住我问：“你是托姆吗？”

“对，我是。”

兔族少女：“你们认识山椒鱼族的查伊吧？其实我是来替他传话的。”原来，查伊在南边的哈尼·敏特村里等着我们。

在南边，我们进入了一个地洞，以卡费拉迪的魔法撼动山腰的巨石压扁了一架装甲车后，继续南行就到查伊藏身的村子了。那个兔族少女还在村口等着我们，而查伊就躲在她家中。

进村后，跟着那个叫做桑萍的兔族少女就能找到查伊，而我们也终于明白为什么宇宙警察会追捕他了——他得到了警方的一份秘密文件，其中说明了警方和海盗之间有着微妙的关系，从这份文件上，我们甚至发现了一件难以置信的事——马德雷努老师居然被宇宙警察最高武术顾问抓去交给了海盗！就在我们百思不得其解之际，警察局代理局长带着人前来抓人。虽然他们抓走了查伊，但是却拿我们束手无策，气急败坏的代理局长扬言要拿全村人问罪，桑萍的父亲急忙拿出全部积蓄平息代理局长的愤怒。桑萍对此极度不满，掩面泪奔而去。我们也满怀愧疚地上前安慰她，而这时却出现了一根会说话的奇怪树枝：“桑萍，怎么了？你为什么悲伤？没关系的，水晶显示你将会再次有钱的。”

这根古怪的树枝居然是之前桑萍提过的大占卜师——布雷科，因为其肉体已经消亡，所以暂时寄宿在树枝之中。既然是著名的占卜师，那么我们就拜托他为我们占卜吧！于是，布雷科面前的水晶球中出现了三个场景：

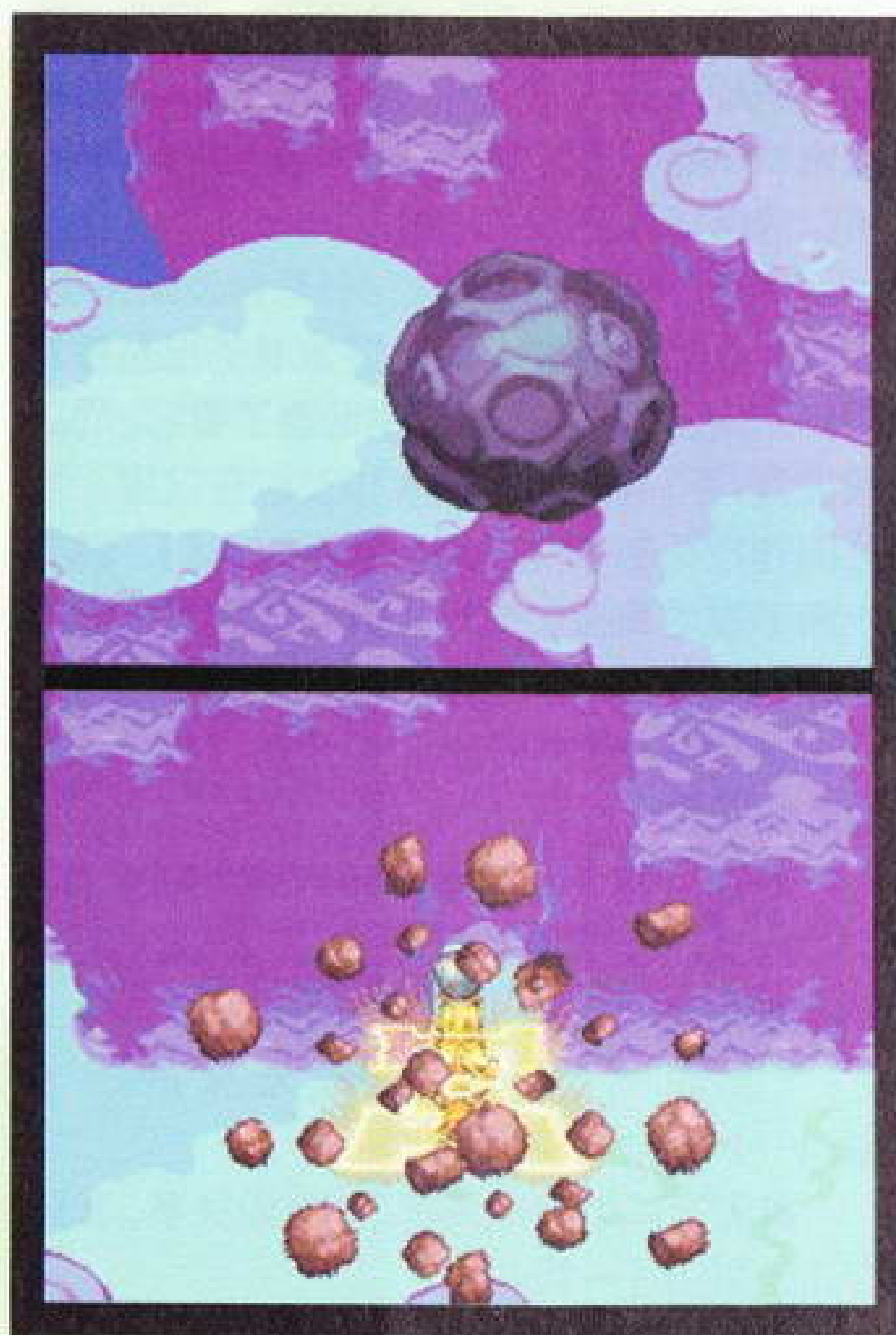
1，嘉斯敏在某处使用魔法将对面山上的宝箱刮了下去；

2，我们在警察局中；

3，Brownie 老人及他身后的宝箱。

接着，布雷科还给了我们一本名为《天球书（てんきゅうブック）》的魔法书，阅读后可是能学会无属星魔法的哦！

于是，我们先按照预言，到位于贝纳·利卡西城右下方的悬崖边发动嘉斯敏的魔法，然后到哈尼·敏特村外Brownie老人身后取得宝箱中的遗忘的时钟（ものわすれのとけい）。我们在Brownie老人的指点下，到警察局中使用遗忘的时钟救回了查伊。而查伊说海盗在土之星聚集魔法使，所以马德雷努老师也可能在那里。好吧！目标——木之星！



木之星章



在飞行中我们遭到了海盗的突袭，无奈之下我们只得进行紧急迫降。火箭降落在了一片苍翠之中，而两个猫族的少女对这个天外来物显得兴趣十足，可是当我们打开舱门后，他们却被吓得落荒而逃。

刚一踏上这颗苍翠的星球，我们又得到了见义勇为的机会——之前逃跑的一名猫族少女被一只怪鱼抓住了，我等正义之辈自当挺身而出！

战胜怪鱼后，我们向上进入了猫族村，在这里我们遇到了被绑在柱子上的波莫特罗，他怎么会在这里？为什么会被绑起来呢？我们走到波莫特罗后面和他交谈，原来他和秀佳为了追我们而来到了这颗星球，但是秀佳的火箭却不见了，他自己也被抓住了。而且波莫特罗从猫族人口中得知海盗在召集魔法使，所以秀佳可能在海盗那里。

之后，我们决定请求村长释放波莫特罗。进入上面的村长家，地上摆放着的那盆植物格外引人注目，于是我不由地看了看它。而之前被我们所救的两名猫族少女也在这里，那名叫弗拉瓦的少女仔细地看了看我们，然后一言不发地离去。村长让我们先到旅店住宿一夜，明日再来见他。本来是再平常不过的安排，可是旁边的村民却非常激动："村长！难道连他们也……"

村长打断了他的话，带着他走到里屋："可是，我一定要守护这个村子。所以一定要抓捕魔法使。"

"抓捕？但是，连毫无关系的人也……？"

看来这其中必有蹊跷，不过没关系，我们也先去旅店住一晚吧。

半夜，三个村民悄悄走到了熟睡中的我们的床前，他们似乎准备要做些什么。这时候突然有一个人冲了进来："不好了！快来一下！"接着，四人匆忙离去。

又是一个阳光明媚的早晨，为什么外面闹哄哄的呢？走出门一看，原来是波莫特罗不见了，到底是谁带走了他呢？村长立马把矛头指向了我们，但是其他村民马上否定了这个猜测。但是，又会是谁做的呢？于是，我们向所有村民打探情报，最后村长旁边的女孩居然和村长吵了起来，村长企图掩饰其女儿弗拉瓦会魔法的事实。就在这个时候，一只怪鱼伤了两个村民后冲进了村子。

好不容易打败这只叫做莫莫的怪鱼后，却发现这个家伙因为有卢布的秘术而可以无限复活。就在这个紧急之刻，突然从天际降下了红莲业火，在烈火的洗礼之下，莫莫化为了一堆灰烬。紧接着，弗拉瓦走了进来，而村长依然企图掩饰其女儿会使用魔法的事实。愤怒的村民将村长推到村外："弗拉瓦会使用魔法并不是问题，问题是你一再说谎！我将守护这个村子，而你不再是这个村的村长。"

村民走后，天真的弗拉瓦因为追一只小青蛙而进入了右边的森林，关切女儿安危的村长也马上追了进去。

在森林里，我们遇到了晕倒在地上的波莫特罗。虽然他很快就离开了，但是从他嘴里我们还是得知救他的人就是弗拉瓦。我们急忙追着弗拉瓦向森林深处前进，在通向山椒鱼洞的路口，两根由海盗设下的图腾柱挡住了去路。

踢开这两根专抓魔法使的柱子，我们进入了地下的山椒鱼洞，我们看到了意识不清的弗拉瓦——她代替我们做了海盗的祭品。而这里居然是海盗的窝点，一名叫桑基奴的



小贴士 NO.5 将五属星排到一条线上可以发动强力的魔法攻击。



山椒鱼人如是说："别以为老夫和其他的山椒鱼一样！错了！老夫是大海盗卢布……的最得力部下……手下的手下的手下的伟大的布拉迪·桑基奴大人！127岁！把魔法使抓住并送回阿萨姆就是老夫的职责。你们也是魔法使吗？看来老夫的任务又增加了呢！算了，肚子饿了！无视！"也好，我们也都累了，先去住一晚上吧。

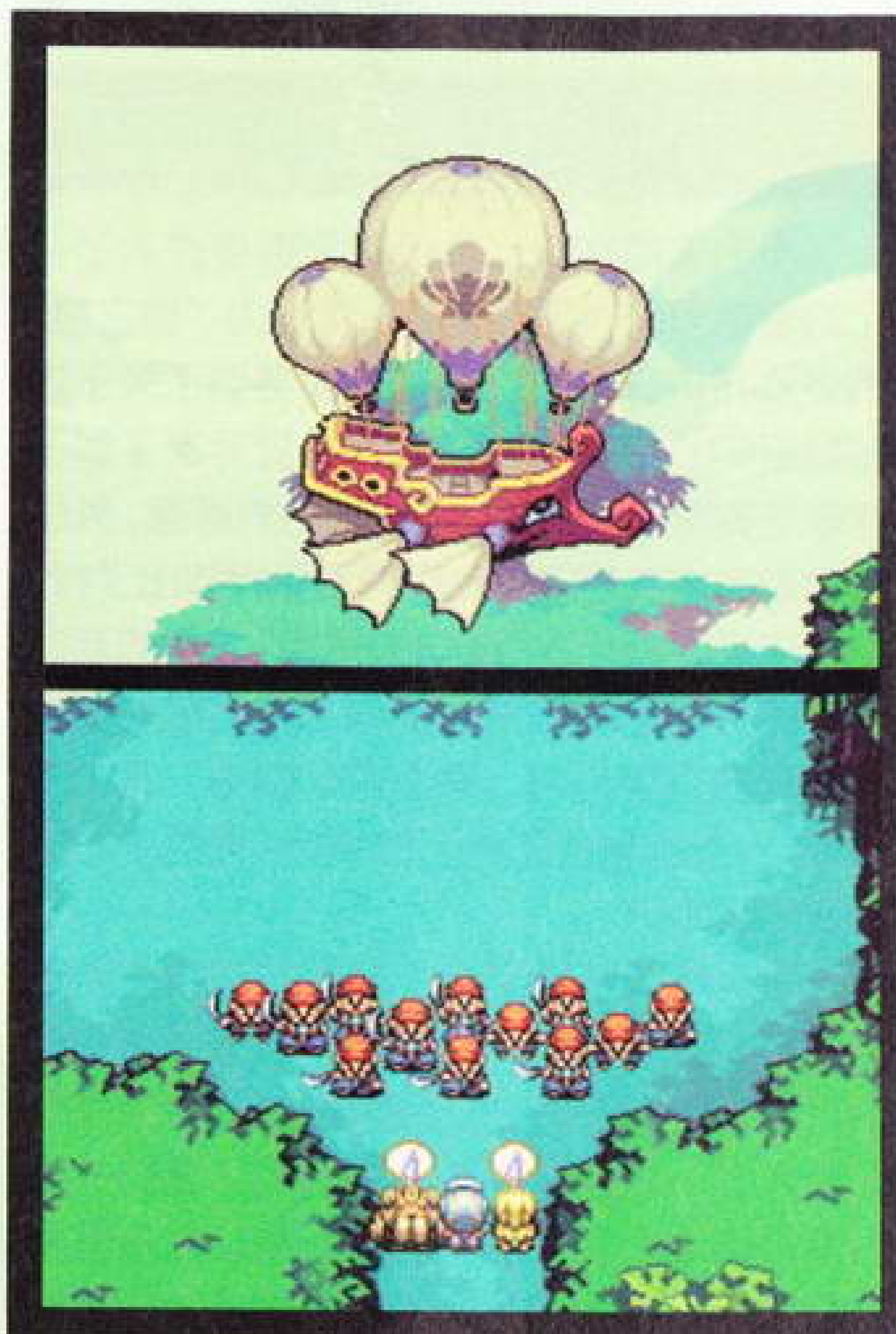
早上醒来，我们发现床上躺着的弗拉瓦已经被带走了，而村长也做出了反省，他要求我们帮忙救回弗拉瓦。好吧，反正我们也得去阿萨姆救波莫特罗和秀佳。我们从左边的楼梯走出洞口，在北边通向阿萨姆的路口战胜了几名海盗后，大量的海盗跳了出来，看来不可再进行近战了。于是，嘉斯敏发动了其拿手的风属星魔法，顿时，敌人在狂风中被吹了个七零八落。之后，我们继续跟踪桑基奴前进，最后他进入了阿萨姆，而门卫自然不放我们入内，看来只能从后门进入了。然而通往阿萨姆后门的路却被一只大金刚堵住了，那家伙凶猛的样子可真吓人。四处望了望，我们在旁边发现了一棵香蕉树，哈哈，有办法了！在卡费拉迪的咒语声后，树上的香蕉落了下来，而这也将大金刚吸引了过来，哈哈，快跑吧！正要进入阿萨姆，波莫特罗也冲了进去。



进入阿萨姆后，我们看到秀佳被海盗攻击渐渐不支，我们正准备上前援助之时，一个声音在城墙上响起："不准对我的女人动手！"——波莫特罗像一个英雄般的登场。秀佳看到波莫特罗赶来就继续前进了，而没有防备的波莫特罗却被海盗从后面偷袭得手，不好！我们快去帮他吧！可是顽强的波莫特罗执意拖住敌人，并坚持让我们先走。好吧，你的秀佳就交给我们去营救吧！

最后在最右边，我们追上了准备把秀佳和弗拉瓦带上飞艇运走的桑基奴，此时，波莫特罗也终于追了上来。见势不妙的桑基奴召唤了一只怪鱼阻挡我们。可是这又只是只外强中干的家伙罢了，桑基奴见大势已去就把弗拉瓦推上飞艇准备扬长而去，秀佳急忙跳上了飞艇。就这样，飞艇带着桑基奴、弗拉瓦和秀佳腾空而起。

焦急的波莫特罗想要驾驶我们的魔导火箭飞往火之星，可是我们的魔导火箭却不能飞到火之星，干脆回水之星的贝斯卡托找船工矮人帮忙吧。



水之星章

在水之星的沙滩上，我们遇到了矮人，在我们的拜托下，他同意帮我们改造火箭，但是需要一个ウォータートリノ。于是我们决定到贝斯卡托村中找寻ウォータートリノ，但是在村口，两个宇宙警察禁止我们进入这个目前正被封锁中的村子，幸好之前和我们已经成为朋友的那名警察帮我们解了围，但是那些宇宙警察们蛮横的嘴脸真叫人不舒服。

进村后，在米克家，宇宙警察说从总部得到海盗出现在可可迪塔娜岩的消息，我们接受了到可可迪塔娜岩调查的请求后，在村子左边我们果然发现了海盗的踪迹，而且大海盗卢布也出现于此。

战胜海盗后，宇宙警察赶来逮捕了卢布，但是却总觉得那些警察有什么不对劲——居然用"大人"称呼卢布。警察走后，波莫特罗用火魔法烧掉海藻后，我们进入了可可迪塔娜岩。接着，查伊也大显身手，这样，我们拿到了ウォータートリノ。

在离开的时候，我们却受到了村民的阻拦——因为这是最后一个ウォータートリノ了，但是最后在我们要打败海盗的决心下，村民们把这最后一个宝物交给了我们，这也是他们最后的希望了。

返回沙滩将ウォータートリノ交给矮人后，我们的火箭终于能飞向火之星了。火之星，我们来了！



火之星章

步出火箭右行，我们看到秀佳进入了一个有着结界的村庄。这是一个名为"壶之村"的壶族村庄，我们先从长老家得到了关于该村星祭的情报，随后我们到结界师家了解了村中结界的情况。我们刚走出结界师家，秀佳就冲进去抱着封印师克伊玛利强行冲出了村，她口中还说着什么"魔物的诱饵"之类的莫名其妙的话。急忙赶来的长老神情肃穆地要求人去解救克伊玛利，据说否则的话，这个村200年一度的星祭就将无法举行，而这个村的历史也将终结。

看来情况还真紧迫，我们得赶快找到秀佳并救回克伊玛利。沿着右下方的绳子一路向下后，我们终于追上了秀佳，她带着克伊玛利进入了一个由魔物看守的山洞。我们一路追着秀佳进入了西西卡巴布石窟，在这里我们得到了一名叫做尤加的瑜珈修行者的帮助而一路前进。

这个石窟居然是海盗的牢房，而我们在这里面见到了许多熟悉的面孔，其中就有水之星的宇宙警察。我得找到牢门的钥匙以救出这些人们。在石窟的第二层，被宇宙警察缠住的我们眼睁睁地看着秀佳使用完克伊玛利的力量离去而无能为力（光属星主角到左边分支触发该剧情，暗属星主角到右边分支触发）。解决掉缠斗的警察后，尤加拣起警察掉落在地上的钥匙去释放所有被囚禁的人，而我们将继续前进。对着紧闭的大门使用我的属星魔法后，大门应声开启。门内是海盗和魔物的世界，在最后的版面，我们见到了金·雷奥、卢布，还有秀佳。面对与我们战斗的命令，秀佳显得犹豫不定，愤怒的卢布一脚将她踢下了魔法台。而此时，金·雷奥的魔法已经准备完毕，他们一行从我们的眼前消失，从金·雷奥的话中可以看出他们此次的目的地是光之星。

小贴士 NO.6 土之星的图腾柱用物理攻击可更轻松地取得胜利。





光之星？这颗星球到底在哪里呢？尤加告诉我们，光之星是飞船不能到达的星球，但是以前在土之星的瑜珈修行者们却可以自由地到达那里，但是却还是不知道它确切的位置，而我们可以到船工之村改造火箭，可是那里不是任何人都可以进入的。于是，我决定先在旅店休息一晚，明日再向水之星出发，到那里找船工矮人想想办法。然而，巨大的考验还等待着我们——宇宙警察已经分头在土之星和水之星展开了部署。第二天一早，秀佳也和我们一起踏上了前往水之星的旅程。

火之千年软糖章

到贝斯卡托村右边的船房和一个叫乌斯塔（ウスター）的矮人对话后，他给了我船工之村的信物——须之割符（ヒゲのワリフ）。到火之星右上方的船工之村向看守者出示信物后，我们进入了这个工业发达的村子。

在村子中修正一番，然后在村子入口处的两只壶那里得到了关于星祭的新情报，可是却始终也不能进入村北那号称有宇宙第一技术的村长家。于是我们在村里四处打探通过的办法，经过努力，我们在村子右边的村民口中得知要见村长就要先取得村子东南方火龙之巢中灼热燃烧着的宝物。

在快到达火龙之巢尽头的时候，一群魔物企图阻拦我们，可是，这时候突然从洞中滚出了一团火焰，魔物纷纷逃窜，跑得稍微慢点的都被烈火化为了灰烬。我们也快逃吧！

虽然我们都很努力地逃，可是厚厚的墙壁挡住了我们的去路。眼看火球渐渐逼近，我们的心也渐渐提到了嗓子眼。就在无路可逃之际，我们在和上面的壶族少年对话后幸运地在他旁边找到了个不显眼的洞口。

在这个山洞的龙嘴中我们取得了拥有强大火之魔力的火之千年软糖（ひのせんねんグミ），可是火球却依然阴魂不散地追着我们一直到了洞的尽头。背水一战的秀佳对着火球发动了自己那水属星的魔法，只见在池水的冲刷下，火球渐渐熄灭，我们也因此脱离了困境。这时候，我们发现之前那个叫卡萨玛的壶族青年消失了，看来附近一定有出路。于是我们开始在墙面上摸索着出路，终于我们在右上的墙壁上找到了我们想要找到的东西。刚一进入这个隐藏的山洞，我们就看见卡萨玛在水中高声呼救。救起卡萨玛后，他急着将找到的土带回村子而匆忙离去。

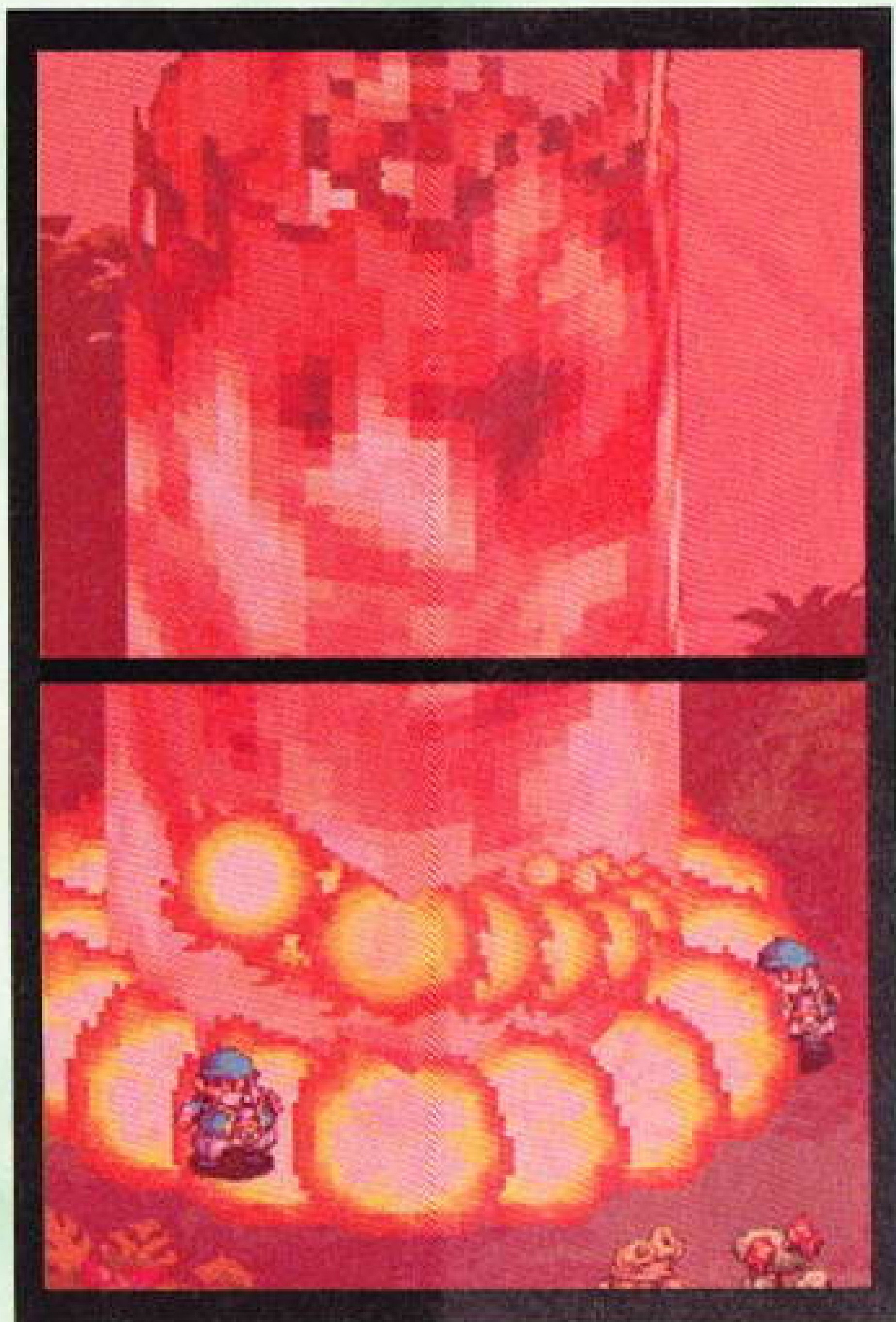
从火龙之巢出来后，我们返回了壶族之村，这里正在举行两百年一度的星祭，满天的流星真是美丽异常，疲惫的我们决定先到旅店去休整一天。我们在旅店一直休息到了晚上（记得一定要休息到晚上），然后在长老家遇到正要去举行仪式的长老等人，我们跟着他们去参加了仪式。我们亲眼目睹了星星赐予壶族人新生命的过程，星祭果然是神奇非凡呀！之后，我们从结界师手中得到了记载有无属星魔法的《流星之书》。

此时，我才发现嘉斯敏不知道跑哪里去了。四处寻找后，在村子的右上方，我找到了独自观赏流星的嘉斯敏，而她似乎有什么话要对我说，看她因为娇羞而结结巴巴的样子，应该是很难启齿的话吧。

“托姆，长老在找你哦！”还没等嘉斯敏把话说完，查伊急急忙忙地跑了过来。看来挺紧急的，于是我跟着他离开了此处。

接受了长老的礼物后，我又从尤加那里得知千年软糖是每个星球最珍贵的东西，哪怕是拥有宇宙第一技术的船工之村的村长也对其侧目，于是他叫我们明天再去船工之村见那里的村长。我们又从他那里了解到了更多关于那个宇宙第一技术拥有者的情报后，决定在旅店休息一天。

天亮了，我们也向着船工之村出发了。在村里北边的村长家倒数第二层，我们见到了这个拥有宇宙第一技术的智者。在多次交谈中，我们得知要到达光之星，我们得收集各个星球上的千年软糖，而下一个目标就是水之星。



水之千年软糖章

在贝斯卡托村口，善良的宇宙警察陈卡德告诉我们：“东边的岛上出现了传说中的秘宝，现在宇宙警察已经前往那里了。”接着，我们在村子右边的海滩边看到一个戴蓝帽子的卡鲁达罗斯塔正在请求桑基奴：“请派我去！我们海盗不需要借助宇宙警察的力量！船长，请派我去！”



我们上前和他交谈后，他要求与我们合作取回东边小岛上那个属于水之星的宝物。于是，我们登上他的小船抵达东边小岛，而桑基奴也跟着我们一起登陆到这座小岛上。我们跟在卡鲁达罗斯塔后面寻找宝物的踪迹，可是走了不远，宇宙警察却禁止我们前行。目前的情况看来，我们只可智取，而不可力敌，于是我们决定先去寻找其他的道路。

向下走，我们遇到了之前骗过我们的盗贼芭菲，她是受魔法学塾塾长之命来给我们带路的。我们跟着芭菲进入了鼎鼎大名的塔克兹巴学塾，和塾长交谈后，我们充分感受到了这个老人的睿智：“你们将收集到五颗千年软糖，然后到达光之星和你们的老师相遇。老夫可以清楚地看到未来。”从他口中，我们也得到了水之千年软糖的情报——它就在被宇宙警察看守着的圣水金字塔里，他还让芭菲随同我们一起前往圣水金字塔。

到右边房间听芭菲讲了以前马德雷努老师在这个房间学习时的情况后，我们就开始以水之千年软糖为目标向着圣水金字塔进发。在前往圣水金字塔的途中，我们又遇到了卡鲁达罗斯塔，而他看到我们后又独自跑开了。

在圣水金字塔门前，我们击败了看守的警察而突入其中。最后我们在2F正中间的房间中找到了芭菲，用火属星魔法点燃中间的大鼎，冲天的火焰将金字塔上空的UFO击坠，

小贴士 NO.7 通过版面切换，青蛙、蚯蚓、敌人都会复位，可以达成无限捕捉青蛙、蚯蚓。

如此一来，我们就能进入金字塔上层了。

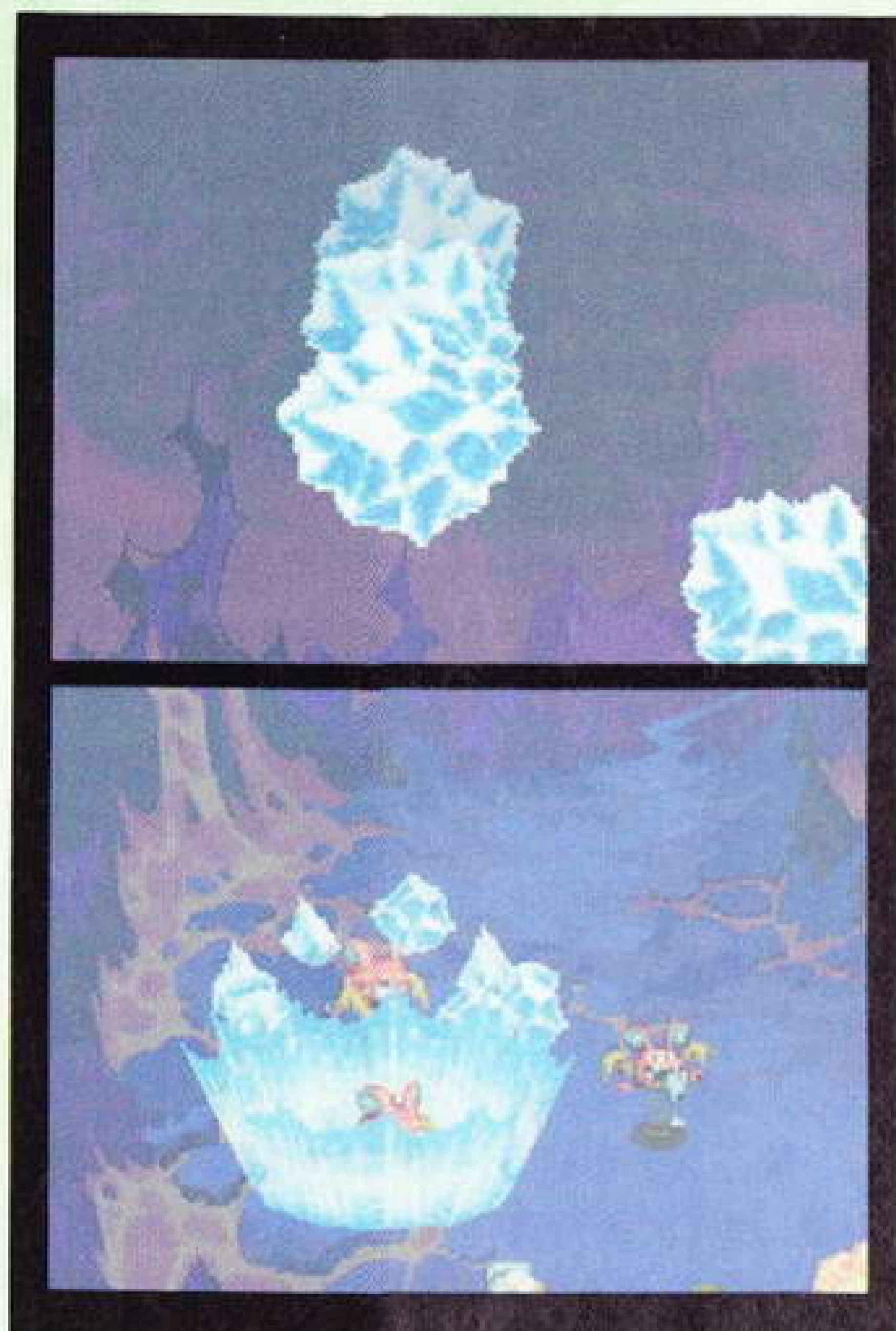
进入金字塔上层，我们看到芭菲奄奄一息地倒在地上，据说这一切都是宇宙警察——尼贝干的，我们要赶快去取得水之千年软糖才行。

就在尼贝正要收起水之千年软糖之时，我们及时赶到击败了这个死人妖(-_-)，可是水之千年软糖却被卡鲁达罗斯塔抢走了。从金字塔右边追出不远后，我们看到水之千年软糖又被桑基奴夺走了，继续追！又追了不远，芭菲又将水之千年软糖抢回了学塾。

回到学塾，我们从塾长的手中接过了水之千年软糖，然后我们又向他询问了些关于马德雷努老师的旧事，原来老师是相当伟大的魔法使呀。最后，和芭菲对话后，她将我们带到卧房休息。

夜深了，所有人都已经睡着了，可是还有个身影在偷偷地阅读那本被诅咒的魔导书，她就是秀佳。

第二天一早，陈卡德急急忙忙跑来通知我们——木之星的猫族村发生了大事。



木之千年软糖 章



来到猫族村长家，我们看到之前在地上摆放着的那盆植物的花盆已经被摔坏了，村民告诉我们这居然是村长自己摔的。从北边出村后，我们发现这里已经被尼贝变成了一片火海，据他说这个星球本应存在的木之千年软糖已经被神木所吸收，他是想放火焚烧神木。说完后，我们还来不及阻拦，尼贝就扬长而去。

继续前进，我们在路上遇到了弗拉瓦。可是她却冲进了火海，在大火的阻挡下，我们只能选择返回。而在返回的路上，我们却意外地发现了一个隐蔽的山洞，这将通向哪里呢？可恶，又没有前进的路了，在我们面前的除了一个枯池，剩下的就全是无边的火海了。我们先后使用水、地、风、木属星的魔法使火焰消退，让这个星球恢复了往日的生机，这样我们也又有了前进之路。

战胜了所有海盗后，我饶恕了这些对我磕头下跪的可怜虫，现在我可以在村里自由行动了，除了进入北边的禁地——那里是需要暗号的。和道具屋旁的海盗交谈后得知暗号是“土の下”，于是我通过关卡

进入了神木。

在神木中一路选择有海盗把守的藤条，我们进入了一个恐怖的房间，这里全是被半埋在土里的村民，好在他们都还活着。据说村长还在里面的房间里，于是我们冲进了里面的房间。果然村长也被埋在土里，我和波莫特罗对话后也加入了营救活动，可是，此时面前的神树却向我们发起了袭击。

艰难地击败神树后，弗拉瓦赶来了，原来这一切都是弗拉瓦做的，最后她也意识到了自己的错误。所有人得救了，而此时我们注意到了神树留下的那朵硕大的花朵，据说这是食人之花，它在吞噬掉人生命之后将生成木之千年软糖。善良的索芭柯用自己的生命为我们换得了木之千年软糖。我们从村长手中接过这蕴涵着索芭柯善良灵魂的木之千年软糖后，离光之星又近了一步。

第二天，我们正准备乘坐魔导火箭继续出发，却在火箭旁遇到了一个村民，他找到了一个土之星上的地鼠，可是双方语言不通，所以他请我将地鼠带回土之星。



土之千年软糖章

下火箭后右行进入机器人村，进入道具屋右边的民家后发现这里有扇需要密码的大门，机器人叫我去找J9100询问密码。在右边的房里二楼找到J9100得到密码：AB80 K305 CB82 882Q ZCBW P01K，于是返回民家依次输入密码后进入地下室。这里的计算机的庞大和独特造型都让人惊叹不已。卡费拉迪提醒我仔细查询完这台电脑中的全部资料，果然，他貌似有了什么发现，又让我再次阅读“プログランパターン”。看完后，卡费拉迪一直在念叨着其中有关电池的几句话。

查询完毕，我们走出了民家，此时却发现卡费拉迪没有出来。返回一看，他的电池貌似出了点什么问题，而房里的机器人一个劲让我们去宇宙遗迹。过了一会，卡费拉迪终于站了起来，我们就一起从右边出村向着宇宙遗迹进发。

进入宇宙遗迹1F中间大门后，由右边的电梯一直下到B2F，这里简直是个地狱，到处都是被融化了的人的尸体。这时候，尤加出现，他说以前土之星的瑜珈行者就是从这里到光之星的，所以怀疑到光之星的通道也就在这里。再次和他对话，我们了解到这里是机器人用人体抽取魔力的场所，而且卡费拉迪在未来可能有暴走的可能性。和卡费拉迪对话后，将其带入了左边的机器中，这样就消除了他暴走的危险。然后，尤加带我们去取木之千年软糖。

从1F左边的电梯一路向上，我们最后来到了宇宙遗迹的顶端，这里只有一个巨大的机器。我们刚碰触到那台机器，里面就出现了一个液态的人，她边大叫着“救我”边扑向了我们。

战胜她后，这个可怜的人终于得到了解脱，我们也得到了イバルブアのID；而此时，宇宙警察也来到了这颗星球。



小贴士 NO.8 在水之星卡费拉迪的火箭处可以无限补充HP和MP。

从遗迹出来，尤加告诉我们木之千年软糖在这个星球的石巨人那里。我们就准备到机器人村右边区域寻找石巨人，但是，宇宙警察却发现了我们。这帮警察可真是废物，我们两三下就摆平了他们，接着，卡费拉迪鬼使神差地打开了房间的大门。这个房间中居然是一个飞行器，可是它的螺旋桨似乎动不了了，不过没关系，有嘉斯敏在呢！嘉斯敏发动风属星魔法后，飞行器将我们带到了一个叫乌比恩卡的奇怪村子。这个村子的正中间有一个地洞，我们从这里进入了石之巨人。

进入后调查洞穴下面的墙壁可以找到隐藏的洞口，从而可以继续前进。最终，我们在一个房间中找到了石之巨人的核心，调查后，我们听到了它的声音。旁边站着的老人对此感到十分惊奇，他给我们介绍了许多关于光之星的情报——这是一颗必须完成太空化才能到达的神秘星球，而要到达那里就必须用五个成熟的千年软糖作为能源。再次和核心对话，它告诉我们这个房间对魔法能够有很好的反应，所以能够在这里使用魔法一举击败敌人。然而，现在却连宇宙警察也插足于此了。在这个房间使用我拿手的光属星魔法后，宇宙警察出现在洞外，大战一触即发。

击败宇宙警察警察后，石之巨人为了阻止宇宙警察而活动了起来。卡费拉迪使用土属星魔法后，石之巨人用尽自己所有的力气消灭了可恶的宇宙警察，而他却再也动不了了。回到核心所在的房间，老人将石之巨人核心中的木之千年软糖交给了我们。

回到火箭，我们收到了来自风之星的邮件：风之星，贝纳·利卡西王宫，奇莫·塔波王等着你们。



风之千年软糖章

走出风之星宇宙港和女警察对话后，我们走进位于贝纳·利卡西城北面的王宫，奇莫·塔波王拜托我们阻止金·雷奥及其师父——马鲁库的野心，而且他透露哈尼·敏特村可能会有风之千年软糖的消息。

到哈尼·敏特村找大占卜师帮忙寻找风之千年软糖，而这次水晶球中出现了一幅有蚯蚓、有种子的预言画面，这到底是哪里呢？

走出哈尼·敏特村的我们正准备攀爬藤条返回之时，女警察多尔格再次出现：“你们要到科斯科斯遗迹吗？我也要去那里，去见我的父亲——现为叛徒的宇宙将军基芬萨，我现在需要他的力量。”

我们在经验仙人的右边找到了水晶球中的场景，用查伊的木属星魔法使种子发芽后，我们踏上了半空中的科斯科斯遗迹。在遗迹中我们看到了一个酷似马德雷努老师的人，于是我们就追了上去。在遗迹中段的平原上，我们还见到了背负巨剑的基芬萨，他看起来可真威风。

继续前进，我们打倒了多尔格后，基芬萨赶到拒绝了女儿要求废除奇莫·塔波王的请求，而我们再次和女警对话后得知这里并没有千年软糖，这里所有的软糖都已经被某种生物吃掉了。我们继续进入了遗迹，眼前的一切证实我们刚才没有看错，那个人就是马德雷努老师——她正在向金·雷奥询问被抓走的魔法使们的下落，金·雷奥的答案让我们都吃了一惊——“大概送到太阳了吧“。之后，马德雷努老师追着金·雷奥走



向了遗迹深处。

我们也追着他们进入了遗迹深处，而这一切居然都是马鲁库的陷阱。我们从左边第三个梯子走进了遗迹最后一个房间，里面居然只有一只普通的蚯蚓罢了。失望的我们准备抓起这只蚯蚓的时候，基芬萨冲进来叫我们赶快离开。紧接着，房间震动了起来，基芬萨紧张地说："来了，那家伙来了！"

果然，一只巨大的怪虫突然降下，强悍的基芬萨也几乎抵挡不住它的攻击。就在这危急的时刻，基芬萨的女儿冲进来推开了父亲，用自己的身体替父亲挡下了致命的一击。愤怒的基芬萨抽出剑跳到怪虫头上狠狠地刺了下去。

双方陷入胶着状态，我冲上去按下了女警的装甲解除按钮，把她从危机中解救了出来。发狂了的怪虫扑向了我们。

怪虫虽然被我们打败了，但是女警却死了。就在基芬萨悲痛欲绝地回忆着女儿的往事时，风之千年软糖从怪虫的尸体中升起，女警也在风之千年软糖的光芒中得到了重生。



光之星章

带着所有的千年软糖，我们在火之星船工之村村长家降落，这个宇宙第一技术的男人马上准备为我们改造飞船，可是此时海盗和宇宙警察却突然袭击了这个村子。

看来修理还需要些时间才能完成，我们利用这段时间急忙赶到壶族之村。这里居然也已经被宇宙警察戒严，好在陈卡德帮我们打开了大门。我们接着到村里左边消灭SP恐龙，在这里，我们再次与芭菲相遇，此次她同样是奉塾长之命前来，在她的帮助下，我们接近了宇宙警察们号称"最恶兵器"的SP恐龙，一场恶战在所难免。

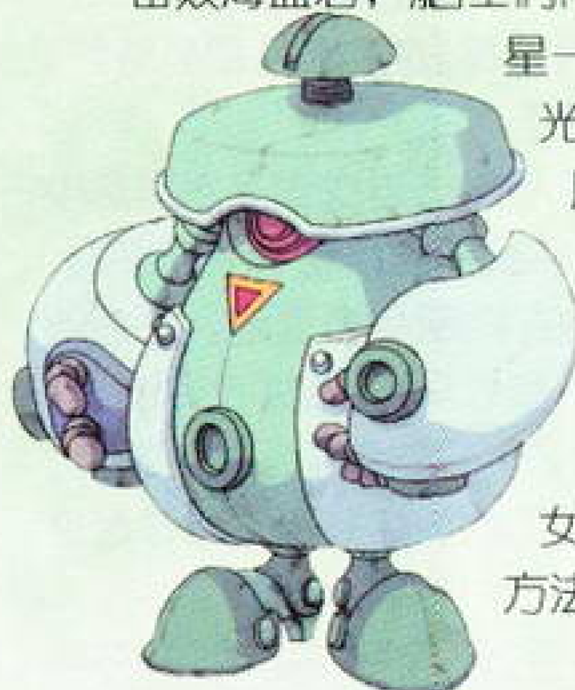
解决掉SP恐龙准备离开壶族之村时，武术神——马鲁库挡住了村子的出口。面对这巨大的威胁，秀佳居然打算独力对抗这个塔罗塔罗太阳系数一数二的大魔法使。然而，马鲁库那恐怖的实力占到了绝对的上风，在此存亡之际，女警将我们救回了船工之村。

登上船工之塔，此时火箭的改造已经完成。我们可以向着光之星进发了。而在火箭点火腾空之刻，桑基奴将卡鲁达罗斯塔踢到了火箭上。就这样，我们带着卡鲁达罗斯塔一起抵达了光之星。

这颗星球不知道发生了什么，地上遍布着尸体，在我们向着星球右下方的赛芬洞前进的途中也不断有人逃出，那个洞里到底有着什么恐怖的东西呢？我们正准备进入洞窟探索的时候，船工村长带人赶到了这里——船工和壶族的联合军飞船也完成了宇宙化。怀疑金·雷奥就在洞里的船工们抢先进入了洞窟。

然而我们在这个洞窟里只发现了一个巨大的深坑，想要进入进行调查的我们却找不到安全下落的方法。此时，一群海盗出现，他们说着什么"前往暗之星"就冲了过来。

击败海盗后，船工们向我们介绍了暗之星——在太阳系中和光之星起着平衡作用的星球。而眼前的这个坑，极可能就是通向暗之星的道路，另外，我们应该向光之女王寻求进入此坑的方法。

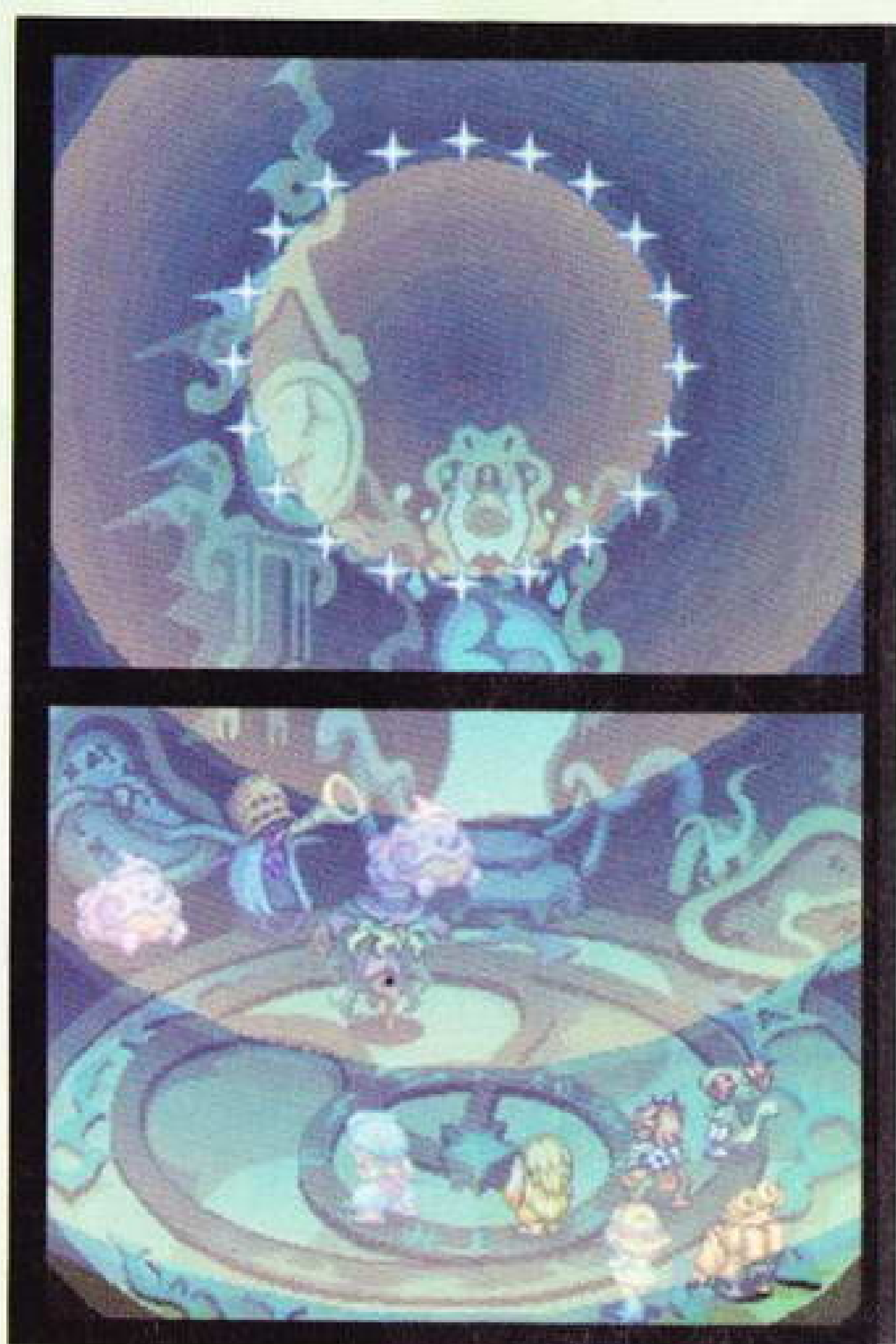


光之星北边宫殿的

小贴士 NO.9 当属星处于光环状态时，该属星角色可在特定位置找到隐藏宝箱。

守卫因为没有女王的命令而禁止我们通过，不过这可难不倒我们——从土之星赶来增援的地鼠王挖掘好了一条进入宫殿的地道。通过这个王者之道，我们进入了宫殿，但是在女王房间里所听到的消息却让我们都大跌眼镜——女王已经不在了。虽然如此，我们还是取得了宫殿内自由活动的权限。

从宫殿下层中间门里的楼梯来到宫殿地下，利用某个房间中间的属星转换门，我分别用光、暗属星魔法开启了左、右的机关，之后分别用火、土、水、木、风五属星魔法开启上面从左到右五个机关，宫殿地底星之门中的齿轮开始转动，通向暗之星的传送阵也准备完成。最后再通过属星转换门房间中间大门到达星之门外，在这里解决掉前来碍事的马鲁库后，我们开始使用传送阵向暗之星出发。可是，这一切居然是马鲁库的陷阱，他企图使用次元断层将我们长困于此。突然，一团魔法火焰击倒了马鲁库——弗拉瓦及时地救出了我们。



暗之星章

在星球右下角的洞窟中聚集了从金·雷奥处逃出来的魔法使们。在这里，一个叫布拉克的老魔法使告诉我们从这个洞窟东边出去后北行可以到达软糖之洞，而马德雷努老师就在这里对抗将羽化的食日虫。



这时候魔物大军杀到，好在我方也有基芬萨父女增援。我们毫无后顾之忧地来到了软糖之洞洞口，海盗之王卢布和卡鲁达罗斯塔在这里对我们展开了狙击。失败后的卢布居然兴奋地说：“你们来到这里……我来到这里败给你们，这一切都在那个人的计算中，一切将按照金·雷奥大人的计划进行。金·雷奥大人万岁！”

在软糖之洞中，我们发现了正在软糖化的马德雷努老师。打倒拦路的蚕虫以及金·雷奥后，我们来到了马德雷努老师的面前。可是这时候机器人已经开始了暴走化，马德雷努老师指导我们将所有属星的力量结合起来，以促进食日虫的羽化，然后彻底将其消灭。

在七属星魔法的作用下，一只大蝴蝶破茧而出，这即是我们最后的敌人。打倒这只吞噬太阳的虫子之后，光辉重回了塔罗塔罗太阳系，但是，马德雷努老师的身体却在这耀眼的光芒中慢慢飞散而去。

新的重生，新的前程，班上的每一个同学也都开始了自己新的旅程以实现自己新的目标。

隐藏迷宫

同前作一样，本作也有一个隐藏迷宫存在。进入方法是，当剧情发展到后期，到达暗之星后返回光之星，在之前地图上画了个叉的地方会出现一个地洞，跳入即可，里面的敌人可是超强的，最后会有什么等待玩家呢？还是留给玩家自己去发掘了。



本作是系列首次登场NDS平台的作品，一经发售，就凭借系列一贯的传统——大量的战车、丰富的隐藏要素吸引了很多RPG爱好者。而长达50小时以上的游戏时间更是给玩家充实感，尽管游戏还存在着一些比较令人遗憾的BUG，不过总体素质还是让人满意的。

文 Tsuk uyomi&Leveen　编 胧月

重装机兵传说 钢之季节

メタルサーガ 鋼の季节

◆Success◆RPG◆2006年6月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

入门篇

操作

本作的操作简单到可以用一个词带过——触控。十字键也好、功能按键也好，在本作里都是不起作用的。像玩PC GAME使用鼠标一样，游戏中全程利用触控笔完成所有操作。



关于战车

本作中，我方所有成员都只能窝在一辆战车里(小狗波奇除外)，乘坐战车的成员分别控制战车上的不同武器。战车到后期通过改造也可以拥有两个主炮、两个SE武器等，所以依然相当于两辆战车的战斗力。此外，本作中战车已经没有“装甲”这一概念，车体承受的攻击直接分担给各个零件，同时带来的不便之处就是，当玩家给战车更换新零件时，无法通过拆除装甲以减轻引擎的负荷。假设是在商店还好，如果是在迷宫中，就必须舍弃目前战车的既有零件才能装备上新零件了。

战车的基本部分

シャシー 战车的身体部分，当此部分被大破时，角色就会强制离开战车而切换为人物战。

エンジン 引擎，决定战车上的可搭载重量。马力越高能够搭载越多的重量，要注意即使不装备的战车零件也是会分担引擎的。被破坏后战车将不能移动。

C-ユニット 战车的重要装备，主要决定战车的命中率以及回避率。

武器 战车的武器分成主炮、机关炮和SE武器三种，能够装备武器的个数由シャシー上的炮孔数决定。机关炮跟主炮、SE武器的不同点，在于其弹药是无限的。

シャシー改造

同样的シャシー，在更换不同的类型后外形也会发生变化。需要注意的是，シャシー一旦被改造，就无法变回原来的样子了，一定要慎重行事。





赏金首



游戏中的BOSS级角色，在各地城镇的猎人事务所里都可以看到它们的悬赏通告。打败它们可以推进主线流程的进行，同时也能获得一笔丰厚的赏金用来改造战车、强化角色装备、购买各种道具等等。

游戏中的赏金首一共有20个，如下所示：

ヌマンバ
地点：污染沼
赏金：10000(实际得到1000)
掉落道具：ヌマンバファング

零九式安全神话
地点：キラーヒルズ
赏金：8000(实际得到4000)
掉落道具：安全サブマシンガン

ブラスバンシー
地点：海鸣岬
赏金：10000
掉落道具：バンシーホルン

スナザメキング
地点：マデラ沙漠北
赏金：20000
掉落道具：铁のフカヒレ

スレイプニル
地点：ロケット墓场
赏金：15000
掉落道具：スレイザー炮

バーナータイガー
地点：石像の森
赏金：25000
掉落道具：タイガーバーン

1000－イヴ
地点：イブの大穴
赏金：35000
掉落道具：イヴの瞳

デアボラ一家
地点：最终战オーバーロード击坠点入口附近
赏金：－
掉落道具：デアボラのしっぽ

电磁海月
地点：溺死街
赏金：25000
掉落道具：干しクラゲ
备注：需要接受玛达姆的委托

超タナカ
地点：无敌产业
赏金：30000
掉落道具：超タンクトップ

U－シャーク
地点：トロ和フラミンゴ・ヴィル之间
赏金：50000
掉落道具：Uシャーク炮

パワード・アーブ
地点：クレーター岬
赏金：35000
掉落道具：アーブアーム

キラーキッチン
地点：ニードルロック
赏金：44000
掉落道具：レンジブラスター

キューバ
地点：フィールド、クアトロホール和レッドバレー之间
赏金：40000
掉落道具：ステルスキューブ

カミカゼの骑士
地点：マデラ沙漠、地上绘の沼气、レッドバレー随机出现
赏金：30000
掉落道具：カミカゼBOX

グラマースターリン
地点：レッドバレー
赏金：55000
掉落道具：－

マリリン・グレイ
地点：クアトロホール
赏金：25000
掉落道具：ブロンドヘルム

ジョニーDバッド
地点：クオンダム
赏金：65000
掉落道具：ジョニーDブーツ

ヤマトサウルス
地点：レッドバレー周边
赏金：70000
掉落道具：サウルス炮

オーバーロード
地点：－
赏金：100000
掉落道具：ブラインドイージス

观览车

游戏中的观览车以青→蓝→绿→黄绿→红→黄→桃→紫的顺序来回转动，每种颜色分别对应的奖品为：

青：犬用品

わんわんグルメ	250G	ポチバルカン	980G
わんわんドリンク	60G	ポチバズーカ	1700G
わんわんエナジー	300G	ポチレーザー	2100G
ポチマスク	1000G	ポチソニック	2600G

蓝：DDパイナップル　100G
绿：无
黄绿：すうぱあ福袋　100G
红：可疑的药　200G
黄：无
桃：ゲームくん　39800G
　　スロットちゃん　49800G
紫：挖掘品

料理

本作中料理拥有至关重要的作用，担负了触发主线剧情的重任。同样，一些比较庶民的料理也可以起到回复药一类的作用，对我方的战斗有很好的支援效果。

高速射击取消

主人公的技巧“高速射击”是很重要的对BOSS战技能之一，游戏中关于高速射击有一个类似BUG的技巧，即所谓的“高速射击取消”。发动方法为，让主人公乘坐战车，此时队伍中的第二名队员必须也要受到玩家的控制。让主人公选择特技“高速射击”，然后点击一个目标敌人，接着轮到第二名队员行动，点击“BACK”取消第二名队员的行动，这时将继续回到主角的控制上。让主角对敌人使用普通攻击，然后再依次操作下去。这样在主角发动进攻时，依然会保持高速射击的技能特效，却不消耗特技的使用回数，可以说相当赚哦！

攻略篇

序章

游戏刚开头就比较吸引人，富坚大神的《猎人》、南大大的《宿命传说2》、GameArts的《格兰蒂亚》等经典作品幻灯片似的一一浮现。这次主角被设定为FC版《重装机兵》主人公之子，尽管是英雄之后，不过和大多RPG一样，初期依然是一副游手好闲的嘴脸。在赖床被姐姐卡莲教训后，主角懒懒地移动到洗手池边。点击洗手池，会出现“流し台がある。手を洗いますか？”的问题，选择“はい”。洗完手到木桌前坐下等候克里夫叔叔归来。等候许久的卡莲心想克里夫叔叔或许又在爸爸的墓前发呆了，转身进屋弄家务。这时闯入的陌生人杰西被视作危险人物而与卡莲发生了争执，克里夫赶到平息了这次纷争，却被杰西带来的“诺亚之种”吸引住了。



尽管在多年前，背叛人类的超级电脑“诺亚”已经被勇者们消灭，但是早有准备的诺亚将自己的后备数据存放在不为人知的某个容器里，这个危险容器就是眼前的“诺亚之种”。

到卧室的床头柜调查可以得到婚约戒指（こんやくゆびわ），把它交给门前的小女孩琪琪作礼物。琪琪因为戒指太大而无法佩戴，杰西好心也好事地将戒指穿上带子，让琪琪挂在脖子上。

出门向左即可发生剧情对话，卡莲看到眼睛焕发出年轻光彩的克里夫不禁暗暗担心。毕竟克里夫叔叔已经是上了年纪的人，何况身体状况也不好，经常夜里都可以听到他的咳嗽声。卡莲的父亲临死之前也是这种症状。

分别跟杰西和卡莲对话，看来杰西已经嘴快地向卡莲说了什么，被卡莲取笑要跟琪琪结婚云云。去爸爸的墓前跟杰西会话完毕后再返回到卡莲处，卡莲告诉主角，其



实他送琪琪的婚约戒指只是做针线活用的顶针。下面需要寻找琪琪，琪琪在村子上方、放满盆栽的小屋里。正在跟琪琪研究盆栽之时，突如其来的震动让两人一骇，不会是克里夫叔叔出了什么事吧?

克里夫叔叔紧闭的房屋大门终于打开了，他方才已经尝试用各种方法破坏诺亚之种，然而无论是锤击、通电、酸液、火烧都不能伤及分毫。于是他又采用火炮轰击，这就是刚才地震的原因。由于暂时没有任何办法，所以克里夫决定第二天继续研究。

第二天醒来后，刚出门的主角就遭遇谜之机械的袭击，克里夫和杰西乘上战车击退敌人。但战斗结束后，克里夫在病情和伤势的双重打击下也终于倒下了。临终时，克里夫将战车交给主角，让他做一个不输给父亲的男子汉；同时，克里夫嘱咐杰西去寻找昔日三位勇者的最后一名——女战士英格莉德，她一定能够想出破坏诺亚之种的方法。

次日，先到克里夫的房间取得战车“レバンナ号”，出村就开始勇者的真正旅途了。

风雨石镇（ストーム ストーン）

来到风雨石镇，这里四处流传着怪物袭击事件。下车到镇子上方的旅馆(INN)，打听到沼泽怪物努曼巴的消息，这种凶恶的怪物已经杀掉了好几十人，被列入悬赏的讨伐对象。进入左下方大屋中调查墙壁上的悬赏海报得到努曼巴的情报，再次走出风雨石镇就能看见地图上多了一个“污染沼”的地点。

由于战车无法进入污染沼，所以得下车步行。上方的道路可以看到在努曼巴的威胁下，明奇博士和伊格尔惊惶失措。由于主角和杰西的到来，努曼巴转换目标向主角扑来。战斗两个回合后，杰西感觉战局不妙便用照明弹将努曼巴惊走，脱离险境的明奇和伊格尔也得以返回镇上。

此时的杰西正在向主角教授新的作战计划，由于努曼巴是非常强大的敌人，所以不乘坐战车是无法将其打倒的。而现在努曼巴逃到沼泽的深处，战车无法进入，主角必须担负起把努曼巴引诱到战车附近的任务。沿着方才努曼巴逃跑的方向一直深入沼泽，路上切记不要太过贴边，否则容易走到世界地图从而必须重新进入沼泽。





打倒努曼巴后回到镇上，到之前领取任务的屋子里可以领取到10000赏金。杰西认为自己是讨伐努曼巴的主力，强行将其中的9000据为己有，可怜的主角只得到了10%的赏金。一个叫姆鲁玛的旅行者得知努曼巴被打倒，专程前来感谢两人，在送给他们一个道具的同时，告知在沙漠另一边的溺死街可能会得到女战士英格莉德的消息。

玛德拉沙漠（マドラ沙漠）～溺死街

在沙漠中一直向右下即可以到达溺死街，下战车。真是一个并不怎么美丽的水乡，水面的油桶代替了通常的道路。在右下的房子里得知溺死街东部是狗群的领地，但是最近那些狗的样子很是奇怪。来到同地点的二楼遇到玛达姆婆婆，她可能掌握着英格莉德的关键消息。不过作为情报的交换代价，主角需要替玛达姆寻找巨大结晶トリユフ。



犬的势力圈(犬テリトリー)

这里依然需要徒步战斗，救下被饥牙芽袭击的小狗波奇(之前要选择"助ける"，饥牙芽的攻击力很高，注意主角的HP残留量，如果打不过就考虑强化装备)。替受伤的波奇包扎好伤口并给它喝了一瓶回复剂，恢复的波奇成为同伴。

迷宫中的敌人攻击力比较高，在此战斗建议主角只要一直防御就行了，让攻击力高的杰西担任主攻手。在半途会两次遇到另一只小狗，跟着它的方向走便可。在走下一个长斜坡时，主角一行为狗群所包围，被关在牢房一样的洞窟里。

同样被囚禁的还有另一个年轻男子，三个人在百无聊赖中沉沉睡去。恍惚之中，牢房的门被什么生物打开，进来的居然是之前救下的小狗波奇!

跟着波奇逃出洞窟，之后一直跟着它的路线走即可。然而在逃出领地时，波奇的行动被同伴发现，继而被视作叛徒，无处可归的波奇也加入了主人公队伍。这时先不要深入左上的迷宫，先向右下出迷宫，这时地图上会多出一个点来，就是刚才的出口。去之前标有"犬テリトリー"的地方战车后返回方才没有探索完毕的迷宫。路上的两个木箱中分别可以找到90主炮和星型TⅡ引擎，不要错过。

走到深处需要击破一面墙壁，进入山体内的迷宫，需要再击破两面墙，即可进入森林。绕过有狗把守的山洞，到洞口的另一端破坏三面墙壁就能看到一个仙人球状的BOSS。先不要打，拿到它身边箱子里的"火炎放射炮"，装备好后就可以挑战它了。

打败BOSS即可得到玛达姆要求的巨大结晶トリュフ，带上它返回溺死街。



溺死街

将巨大结晶トリュフ交给玛达姆。(注意，队伍中不可有战死的同伴，否则将无法见到玛达姆。如果有，回风雨石镇让博士复活。)玛达姆收下东西后却似乎忘记了之前的承诺，在杰西的提醒之下，她又要求主角们去打倒西方キラーヒルズ里的"零九式安全神话"。(选择顺序为2、2、1)

キラーヒルズ

这里无法乘车进入，先在溺死街下车，然后到世界地图上就可前去了。(建议在此之前购买大量的回复药。)零九式安全神话在1F，玩家可以先把其他楼层的道具搜刮一下，然后到1F乘上传送带。房间上方有一排油桶，中间一个颜色特殊的油桶是可以推动的，将其推开后沿楼梯一直向上即可见到眼球状的"零九式安全神话"。这个BOSS比较难缠，攻击力高、防御力高，我方每回合只能给它造成少量伤害，且它的HP降到一定程度会给自己回血(回血次数有限)，所以请务必做好打长久战的准备。

溺死街

回到溺死街后去见玛达姆，玛达姆在卖了个关子后终于告知了有用的情报——英格莉德目前生活在托罗镇(トロの町)。托罗镇的位置是在玛德拉沙漠的东北角。下面是一段自动剧情：主角一行由沙漠前往托罗镇，在经过木桥时遭到德亚波拉一干人等的导弹袭击。在强烈的爆炸下，主角和波奇被抛出战车，而在气浪的推动下，杰西和战车被抛到了桥的对面。面对凶恶的德亚波拉，杰西乘坐战车逃走，临行时告诉主角另辟道路，在托罗镇汇合。

随后主角返回溺死街，在玛达姆的指点下，得知经由犬的势力圈(犬テリトリー)也可以到达托罗镇，于是和波奇一起再次出发。到托罗镇的路线是"犬テリトリー→オアシス→マデラ沙漠→トロ"，犬テリトリー的迷宫比较复杂，其中有一些好装备不容错过。正确的路线是由长斜坡下的三个洞口的最左边那个进入，之后一直向左上就可以走出森林。之后走出オアシス到达沙漠，托罗镇就在沙漠的东北方向。

托罗镇

这个镇子跟溺死街有些类似，要在这里通行必须依靠船和浮筒。去酒馆之前先乘船到市场购买一个金属探知器。之后到酒馆，雷奥尼为了感谢船长而要求下属去寻找制作海鸣味噌汤的原料海鸣昆布。而海鸣昆布所在的海鸣岬是一个非常危险的地方，雷奥尼的下属惧怕那里的巨型乌贼而不愿前往，最后这种事情自然又落到任劳任怨的主角头上。

到市场旁乘船返回入口的猎人事务所，调查墙上的悬赏布告ブラスバンシー，然后向事务所的大爷打听ブラスバンシー的情报就可以出镇了。

海鸣岬

这里是极其复杂的一个迷宫，由6个地区构成，按照从上到下的线状排列。而各个地区之间的联系方式以及地区内部的水位会随着玩家的进出而发生周期性的变化，周期为进出7次一个循环。其中最为复杂的是3、4、5三个区域，经过5区域可以到达6区域拿到重要道具“反重力コンパス”(诺亚破坏炮的必要道具之一)。同时玩家需要注意，4和5区域之间并不联通，3区域是可以分别到达4和5两个区域的。

首先到4区域的深处可以见到前来寻找海鸣昆布的雷奥尼一行，不过见到主角的他们并没有做过多逗留，而是进一步向深入探寻。可是洞窟深处的巨大乌贼怪不但吓跑了雷奥尼的同伙，更把雷奥尼的锅弄到水中的泥沙中。

回到3区域，反复进入几次让3区域的潮水退掉，然后到底层使用金属探知器，找到锅以后返回4区域，将锅子还给雷奥尼，雷奥尼加入队伍并告诉主角托罗镇的市场上其实也有海鸣昆布购买，但由于售价高昂，所以只有打败巨大乌贼后拿到赏金才行。

在雷奥尼加入的地方向前即可看到巨大乌贼，向水里扔一个诱饵将其吸引过来便可发生战斗。

该乌贼并不强，雷奥尼的特技“灼热びんた”可以对它造成巨大的伤害。“灼热びんた”可以使用8次，正常情况这8次特技没有放光就可以将其打倒。身上携带几个“回复ドリンク”用来抵挡它的强力攻击就万无一失了。

托罗镇

先到猎人事务所领取讨伐巨大乌贼的赏金，然后到市场购买魔性昆布。这时秋特洛男爵和其女仆乘船赶到，并把我们预备要购买的昆布抢购走。找到宿屋附近的建筑前的士兵，跟其对话得知他想吃“ぬめぬめ焼き”，用特技“料理”做一个给他就可以进入他看守的房子了。推开这里的铁桶进入下水道到达洋馆区，在一楼可以学会料理，二楼调查狗的饭盆得到昆布。之后返回道具屋，用“アリッサのレシピ”菜谱制作出海鸣味噌汤(海鸣みそスープ)，给船长食用后他也恢复了精神，次日就可以乘船出港了。

フラミンゴ・ヴィル



这个城市被カッポーネ势力所控制着，在城镇右边的两座大楼的左幢见到ファング，也算是之前在海鸣岬的旧识了。他将一封介绍信交给主人公，这样カッポーネ也会卖个面子了。到右边的二楼就可以见到表情凶恶的カッポーネ，当主角跟他索要许可证时，他提出用藏宝图的代价来交换。由于到达了新的区域，所以即将面对实力升级的敌人，多买一些回复剂并强化一下装备，然后就可以出发了。

スモールグリーン

在森林地带用金属探知器找到“黄金の磁然薯”(很花时间，要有耐心)，之后进入研究所在箱子里找到菜谱“とろろイモのレシピ”，做成黄金マグネッとろろ后跟老婆婆对话并花500G购买到藏宝图。目前这里几个不能进去的房间需要依靠传送错误才行，进入所有的房间后将电脑调到ON状态，可以做成再生カプセル。

フラミンゴ·ヴィル

回到这里将藏宝图交给カッポーネ，不过这人果然跟大多数说话不算数的家伙一样，必须施以教训才能让他温顺点。打败他以后就可以拿到许可证。之后在城中的桥上会发现一个女孩，跟她对话后得知了她对跑车的憧憬，那是有钱人的玩意……

之后到猎人事务所可以见到ファング，跟随他出城。

火箭墓场



初始眼镜娘梅格会加入队伍，用修理キット把入口修好，打开门就是一场BOSS战。这次是固定无法赢的一战，不用较真，选择逃跑吧。继续向里走，可以看到一座吊桥，利用控制开关过桥，这时赏金首スレイプニル会从桥上掉下去。进入基地后将这里的炮垒吸引到上方的激光炮旁边再打，胜利后利用ID卡进入房间，在房间内获得密码。然后就可以称作电梯到达B4F，在这里可以找到战车并且遇到刚刚从桥上坠下的スレイプニル。

石像之森

由フラミンゴ·ヴィル向右可进入这里。由左上方的入口到达ピラミドヒルズ，用金属探知器找到入口，同样用金属探知器找到"鉄のプレート"，下楼在传输装置旁边调查"鉄のプレート"可以得到密码HUMMINGBIRD。之后到污染沼打败努曼巴后回到原处并输入PARROT便可获得对空战车了。

下面需要从右边的路口走，在金字塔式建筑里可以得到传说之剑，对付后面的ハガネノオロチ非常有效。继续向右在城门附近可以遇到赏金首バーナータイガー，之前在墓地里得到的战车对火属性攻击有着极强的耐性，乘坐它可以非常轻松地击败该赏金首。接着到勇者之森打ハガネノオロチ，装备传说之剑和传说之铠即可不用动什么脑筋地获胜。之后继续到内部，利用电脑关掉迷之森，可以进入蚁冢。这时小狗波奇会暂时离开队伍，而女战士マリオン再次成为伙伴。炎属性攻击对这里的敌人没有什么效果，切记。

サブワイ~蚁冢~サブワイ

这里是蚂蚁成灾的城镇，居民们也因此纷纷搬入地下。在地下入口输入密码"RELIEF"，进入进行补给以及装备更换的准备工作。在地铁附近会见到女战士マリオン，在救下被蚂蚁袭击的小女孩后，マリオン会加入成为同伴。下面需要清理6个蚁冢，在第五个蚁冢的上方可以到达イヴの大穴，在下层一直往右下走可以直接掉到下层，之后可以乘战车将蚁冢7击溃，出现可供战车通行的道路，之后就能以乘车状态去挑战蚁后了。回到サブワイ，跟宿屋的老板对话完毕后得知杰西和英格莉德在竹之间，之后英格莉德告诉了主角，要实现最终目标，必须拥有一个黑客，而溺死街的玛达姆可能会提供帮助。

溺死街~托罗镇

在溺死街右下方的房屋找到玛达姆并说明来意，玛达姆告诉主角，在托罗镇可以得到消息并给他们一封介绍信。之后到托罗镇，得知传说中的黑客已经去世，而他的孙子サージ生活在托罗镇的贫民区。来到左边的贫民区和サージ对话后他会逃开，追即可。然后把信件给门卫可以通行，然后又是一串很麻烦的捉迷藏，一直追赶他逃进下水道。在左边可以得到扳手，然后往右利用铁桶铺出的水路，可以再次来到洋馆。溜达一圈再次目击サージ逃进下水道，一直追到方才取得扳手的地方他就会加入了。不过由于机器人缺少零件，所以他要求和主角一起凑上零件。

到洋馆的二楼的阳台见到イクラ，得知她正在寻找一把钥匙。返回一楼，跟垂钓的老人对话后可以在他身后的箱子里找到书斋的钥匙，将钥匙交给イクラ得到ペンダント。(以后可以利用镇口的小船直接来洋馆了。)由书斋进入下水道，酒馆的服务生给主角衣服要求其变

装。之后在里面对话并不停地拆机器，直到サージ满意为止。随即返回，完成一个剧情BOSS战，注意千万不能让サージ死掉。



オーロラ溪谷

来到“オーロラ溪谷”，该溪谷通往两个地方：往上是“地上绘の沼”，往右是“泷の上のキャンプ”，先去前者。在地图的中央部分会遇到一堵大墙，使用金属探测器可以探测出一个电脑开关，带上电脑专家サージ即可破译密码(点击左上角的ハッキソグ字样)，从开通的路进去就会来到“地上绘の沼”。

地上绘の沼

来到这里以后先调查四处的树从收集9个“丸太”(在收集过程中能拿到“クレイジーライス”这个食料，留着，以后有用)，如果一次性无法拿足够，可以出去以后再进来，反复进行采集，完成以后前往“クレーター岬”。

クレーター岬

将“丸太”交给中间那个人，这样他会帮你造木筏，这时可以出去逛逛(推荐回地上绘の沼练练级，那里怪物的经验值很是可观)，过一段时间后再回来木筏就造好了，乘船出海，却遭到了“オーバーロード”的袭击，全军覆没，醒来以后发现自己已经来到了“乐园の小岛”。

乐园の小岛

先从小屋里出来，在沙滩上将同伴和狗运回屋里休息并且发现了因跳海失去记忆的传说女战士英格利德，与之对话后回到小屋像里面的人打听到船只需要修理后才能出航，休息一晚后同伴和狗相继清醒过来，再与屋主对话选择第二项即被带到沙滩上，在女战士的上方有提示点击的地方不停点击直到得到“スクリュー”后交给屋主修理好船后便可以回去了，临走时女战士好像记起了什么，她打算自己永远留在这个岛上生活并把关键道具“ノアシード”交给了主角。上岸以后返回“オーロラ溪谷”，这次走溪谷的右边出去(在出口处使用金属探测器能找到强力的SE装备，虽说比较重，但装备在改造过引擎的对空战车上还是非常合适的)，来到“泷の上のキャンプ”。

泷の上のキャンプ

在村中得知有一家人的饮水机坏了，用修理娘“メゲ”帮他们修理好吧，另外从山坡上站着的那个人嘴里得知前方有两条路，往西是“地狱谷”，往东是“バロックブリッジ”，而我们的目标是后者。

バロックブリッジ

先整理一下战车装备，上桥后首先会碰到几个要“保护费”的小孩，给不给都无所谓(给了他也会还给你)，再往里走就能看见赏金首“デアボラ一家”，上前说了几句后就打了起来，战斗中先将攻击力最高的狼人击败，其他的都简单得多，总的来说没有什么难度(虽说是打赢了，但是他们却逃跑了，所以这次无法拿到赏金)。胜利以后继续往前走就会来到“クアトロホール镇”。

小贴士

波奇的性别

小狗波奇是我方得力的战斗伙伴，不过有人注意到它究竟是什么性别么？游戏中关于波奇性别之谜有两个线索：一、波奇可以装备女性用装备。这么说波奇是女生喽？错！请继续看线索二：大家都知道波奇有时在战斗中会不听话地尿尿，而它的尿尿姿势竟然是抬起一条腿。这实在是无厘头得厉害了，不知道是制作人员不小心做错了，还是有意为之让喜欢钻研的玩家一乐呢？

クアトロホール镇

先到四号仓库里得知博士的电脑似乎出了问题，用电脑专家サージ帮他修好吧，然后到猎人情报所打听消息，地图上会出现沙漠“レッド・バレー”，但有“キューバ”和“ヤマトサウルス”两个赏金首档路(打败ヤマトサウルス后有一定几率拿到“サウルス炮”，834攻，改造满后高达999，请务必拿到)，以后就可以在沙漠里寻找铁自己制造战车了，这部分在后面的支线剧情里有介绍。在2号仓库下面的自动贩卖机被一男子挡着，将他解决以后可以拿到10个体力全回复的药剂。在4号仓库的右边有个卖情报的小孩，每次花100元就可以得到新情报，一共三次，在地图上“バロックブリッジ”的下方会出现新场所“クオンダム”。在镇里更新好装备后带上电脑小孩サージ返回“地上绘の沼”。

地上绘の沼

将以前准备好的“クレイジーライス”交给地图左下方行动不便的老者，得到食物后他会把自己身后的船只借给主角用，乘船来到地图的最左上角，使用金属探测器可以后提示有东西，サージ打开以后发现是自己爷爷留下的一张光盘，光盘内容是说诺亚的危险性以及应对措施，之后还能得到一张武器设计图，サージ问谁能看懂这些，选择“ミンチ”博士，然后回到“ストームストーン”找博士，他推荐主角去找位于“フラミンゴ・ヴィル镇”下方“幻の渚”里的エバ博士。

幻の渚

把光盘给エバ博士看过后他表示这个东西很感兴趣，需要有段时间来研究，这时又要四处逛逛，过一段时间后再拜访他可以得知制造“ノア破坏炮”需要收集一定的能源物质，随后给了主角非完成版的能源探测仪，主角下楼后会出现一段农场的剧情。“传说的女战士”自己又跑回来了，先回去把这个突发事件解决了来吧。

农场

以前受到重伤的杰西现在已经可以进行一些简单的活动了，向他和姐姐打听一下女战士的情况后“她”便从2楼下来走到屋外，这时跟上去和它对话就能发生战斗，胜利以后得知这是为夺取“ノアシード”而进行了伪装的怪物。(注意要发生这个战斗剧情以前必须发生过“乐园の小岛”上的相关流程，身上带有“ノアシード”)。回到家里将事件的真像告诉大叔和姐姐，他们都为真正的イングリッド并未身亡而倍感欣慰……事件完成后返回“クアトロホール镇”。

クアトロホール镇

使用能源物质探测器，根据仪器的指示来到右下角集装箱附近可以找到赏金首“マリリン・グレイ”，胜利后得到第一个能源物质“マリリンの残骸”，把它交给エバ博士后博士做出了完成版的能源探测仪，接下来就是各处寻找10个能源物质了：

1.マリリンの残骸：打倒“マリリン・グレイ”后已经得到；

2.反重力コンパス：海鸣岬第六洞窟的宝箱内；

3.ポジトロン净水器：农场右下角的水池；

4.错びた电子机器：沙漠“レッド・バレー”东南处，风穴洞前，需要金属探测仪；

5.电子制御ルアー：“地上绘の沼”水里的鱼，游动最快的那只；

6.电子力炊饭器：在移动商人处花29800元买到(该商人会按照トロ→ストームストーン→溺死街的顺序在三个城市中移动，在溺死街截住他最为方便)；

7.タイムマシン失败作：“クアトロホール镇”上方有四台并排的自动贩卖机，在那里买东西中奖后会随机显示中大奖(几率比较低)，随后档路的集装箱会自动移开，上前取得；

8.空间歪曲トランス：在溺死街的金库内，一般角色无法打开。先到“ストームストーン”的酒场帮助一个小孩击退流氓，然后到下水



道与小孩和老人对话，得知他们是盗窃高手，当问及需要什么帮助时将金库的事情告之，随后小孩加入，前往溺死街取得；

9.反重力ヨガマット：用探测器发现它位于“犬のテリトリー”的洞穴里，但是有一只狗挡路，装备上“バウバシー”后得知小狗想吃“黑胡椒の细胞烧き”，这东西的制做过程比较烦琐，请参照以下步骤：

一 在“マデラ沙漠”的中央将修理扳手交给一车坏了的女性，她会给你“からのポリタンク”；

二 用它到沙漠旁边的“オアシス”村与水塘边的老婆婆交换到“日焼けクリーム”；

三 用它到“フラミンゴ・ヴィル镇”海滩上的女性交换到“ど派手なドレス”；

四 把它交给道路上的男性会得到“トードバック”；

五 来到大楼的二楼，将它交给左侧喝酒的女郎会得到“ちいさな革袋”；

六 调查“ちいさな革袋”得到“砂金の袋”；

七 将“砂金の袋”交给“サブワイ镇”门口的男孩后得到“传说的黑こしょう”。

拿到这个道具后料理人就可以做“黑胡椒の细胞烧き”(料理人大概32级左右能学会这个料理)，做好后交给洞里的小狗，它便会让路，上前取得。

10.对消灭ランプ：“バイオアイランド”岛屿实验室的木箱内，最早乘坐传输装置发生错误后就可以拿到。

收其以上10样能源物质中的9样拿去给エバ博士后诺亚破坏炮的出力达到100%(10样全齐的时候为120%)，这时博士提示可以去挑战赏金首“オーバーロード”了(就是游戏一开盘就在天上飞的巨大物体)。

Ending

战前战车要进行改造强化，人物等级最好是在50级以上，BOSS战会分为三个部分，会使用全体麻痹攻击，玩家要稳扎稳打，慢慢耗死它，总之这场战斗比较困难，要做好充分的准备。战斗胜利后，“オーバーロード”会随机坠落到地狱谷8个区域中的任一区域(有提示，不用担心要寻找)。

紧接着的迷宫非常麻烦，首先必须要带上黑客，而料理人的等级也必须很高，否则不能做出剧情必须的料理。地下2层挡路的机器人需要ぬめぬめ烧き、特上ワイルドスシ、乐园カレー三者其中的任何一种就会让开道路，之后进入异空间。在这里需要不断利用开关才能前进，记得不要碰到黄绿色的线。

到了B4F，将两台电脑设置成ON状态，然后将最后一台电脑也设置成ON状态就能返回现实。这时先前B2F无法打开的门就可以进入了，乘坐战车经过传送点和电梯后与“默示门”战斗，打败它以后稍作调整，下面等待我们的是最终BOSS诺亚。

打ベビーノア到一定程度它会一次回复很多HP。打败它后ゴーストノア出现，它的弱点是冷气属性攻击，并且这次全员都可以攻击它了。

诺亚被破坏后，世界终于恢复了正常。我们的主角也继承父亲和克里夫大叔的遗志，终于破坏掉了诺亚。而结局跟前作也是一样，存盘依然可以继续自由活动。

支线一览

无敌产业

在连通“トロ镇”和“オーロラ溪谷”道路的中央，里面有赏金首“超タナカ”，进入“无敌产业”后看到一个双向传送带，乘坐向上的那个来到左侧建筑物的楼顶后会遇上赏金首，当问及你是否是赏金猎人，回答是后他会逃跑，紧跟他出来，乘坐双向传送带向下的那个，当出现提示的瞬间马上按住上，这样边会触发剧情BOSS打开了旁边的云梯，继续追，来到一间有电梯的房间，提示要打开电源才能使用，从右侧的门出去，顺着传送带进入有升降梯的房间，穿过地道就能来到电源控制室，打开电源后电梯就可以使用了，BOSS在8楼，其余楼层能拿到一些道具，战斗的时候女战士使用在蚂蚁穴得到的“ブラストハンマー”并配合连续射击的技能便不难取胜。

クオンダム

主线进行到"クアトロホール镇"后，可以在小孩处花钱打听到"クオンダム"的情报，位于"バロックブリッジ"的下方，第一次进入以后与湖泊里出现的巨大眼球对话以后得知这里名叫"哲学之泉"，从他那里可以打听到生物起源的信息；第二次进来的时候就会发现有两具尸体，往里走就能遇见赏金首"ジョニーDバッド"，什么也不用说了，大家上吧。

ニードルロック

同样是在"クアトロホール镇"打听情报后出现，位于镇的下方，由A～G七个区域构成，随便进入哪个区域，一般会来到一个死胡同，但有时也能来到一间鬼屋前，先在屋外使用金属探测器得到"キッチンのカギ"(就是小孩的脚下)，进屋后先到左边房间取得"ハラキリソード"，女战士专用，对生物系敌人有伤害100%转化为体力回复的效果，其间打开部分衣柜会强制进行战斗，随后用"キッチンのカギ"打开中间的门，在右侧的水槽处调查就能发现赏金首"キラーキッチン"，推荐等级为26，比较简单。(右侧的房间内有个可以睡觉的地方，不过休息之后同伴和狗就莫名消失了，需要退到大地图后他们才会再现……)



电磁海月事件

在游戏的中后期回到溺死街的"ザザ"老娘处可以打听到ハイテク海女被魔物袭击的事件，然后来到宿屋与伤者对话以后刚一出门就遇到了"电磁海月"袭击人的事件，随后出现的武装男被杀死，剧情之后再回到宿屋与ツナデ进行对话，然后她自愿作为诱饵将怪物引出来(这里需要她反复下水，多来几次才回成功)，战斗的时候多使用带电属性的武器着可轻松获胜。

レッド・メレー

"クアトロホール镇"右侧的沙漠，东北，东南，西南方向加上入口一共四个出入点，进入后多利用"BSコントローラ"确认位置，沙漠除了埋藏有大量的铁以外还有不少的好装备：在右下方用金属探测器可以探到"220ミリガイア"炮，在某洞穴里可以拿到"デンジャラス铁球"，这些都是强力的武器。在沙漠的中央处转悠有一定几率撞上赏金首"グラマースターリン"，不过在クアトロホール镇上购买的激光迎击系统后使得战斗非常的简单，胜利之后它变成了我方可以使用的战车。另外在最南端可以遇上修铁路的一行人，帮他们把档路的巨石击碎以后地图上会出现"铁道工事现场"，以后就可以修铁路了。

漫长的铁路修筑过程

要修铁路先要知道以下几点信息：

1.先在沙漠里收集到铁，把它交给"クアトロホール镇"里Dr.レジェンド的女助手，然后到博士处选择"レールの制造"，拿到它后将其交给"铁道工事现场"里的铁路修筑负责人；

2.1t铁可以制造出一个レール，铁路共分为13个阶段，除第一阶段自动出现，其余阶段均需要交纳足够的"レール"后才能修好，第二阶段需要5个，以后每个新的阶段会增加5个，这样算来一共需要铁的总量为5+10+15+……+55=330t；

明确以上两点后就可以动手开始修筑了，在不同的修筑阶段处有不同的事件发生，下面是全部发生的事件和解决方法：

第三阶段：厨师突然不见了，修筑人员因为吃不了饭而无法继续工作，主角要负责把他找回来，从洞口下去，穿越洞穴会发现厨师被巨蚁所困，搞定蚂蚁后继续修筑可能；

第四阶段：修筑队人员被巨石拦截，驾驶战车来到沙漠中将巨石击碎后继续修筑可能；

第五阶段：从厨师那里打听到冰雪城市的消息，大地图上出现"第2フリーザ"；

第七阶段："ファング"的弟弟不见了，主角需要到沙漠去帮助寻找，一共是3个小孩，进沙漠后先往右走可以找到一个，其余两个在左边，也不难找到；

第八阶段：从厨师那里打听到圣诞村的消息，大地图上出现“顶上”；

第九阶段：修筑现场出现了怪物，需要到右侧的山洞里清理怪物，此役小狗会被怪物吞食，只有主角和同伴可以参加战斗，不过由于可以驾驶战车也不算太难，及时注意用药物解除麻痹状态就可以了；

第十阶段：没有特别要做的事情，从洞口下去以后一直往里走，来到最深处使用金属探测仪可以那到最强的发动机“V48コング”(改造完全后变为V100コング，装载量高达68t)和最强C装置“SOLOMON3”；

第十一阶段：厨师第二次不见了，又需要主角去沙漠把他领回来，进沙漠后一直沿着路走不久便可以发现迷路的厨师，ファング出现将他带回，事件解决；

第十二阶段：修筑工地被巨石所阻碍，需要主角碎石，不过这次不能使用战车；

第十三阶段：铁路修筑工程终于完成，直通フラミンゴ·ヴィル镇，到酒吧与铁路修筑负责人对话可以拿到酬劳10万元。

与テンプラ一决胜负

与在修筑工地里的テンプラ对话可以得知其要求与主角单挑，不过有条件限制：徒手加不能使用任何道具；テンプラ的实力会越来越强，到铁路终点的他大概有5000的HP，主角只能使用“マッハ飞び膝蹴り”这个技能来解决他，战斗胜利后可以得到4000的经验值和“テンプラのマブダチ”这个称号。

赏金首“カミカゼの骑士”讨伐方法

先利用“BSコントローラ”确认它所处的位置，当看到他位于“マデラ沙漠”的时候立即使用传真传到“ストームストーン”后进入沙漠，它一定会从这边出去的，就在这里等着它过来吧。虽说其防御力非常高，一般的武器对它造成伤害甚微，但是使用在沙漠中挖到的特殊弹药“APFSDS弹”，基本上只需一发就可以秒杀它。

第2フリーザ

铁路修筑过程中出现的城市，里面有强力的战车和人类装备可供购买，同时传说的红狼战车“レッドウルフ”也沉睡在这里，其获取方法如下：先从位于镇上中间建筑物的左边门进去，拿到“镇痛剂”，然后来到左下角的小屋(注意要从前面进去，由于视线原因看不到门)推开油筒后来到地下室，将镇痛剂交给躺在地上挡路的家伙，然后他会离开，进去拿到“ビルのカギ”后出来，前往建筑物右侧的门，用钥匙开门，一路向下来到B1,用电脑专家サージ得到电梯的密码为378947，启动电梯回去将战车开下来消灭B1右侧里面的冻章鱼怪，消灭它后得知冰墙融化，这时架车来到三楼将冰轰碎即可拿到红狼战车。



顶上和サンタピーク

同样是在铁路修筑过程中出现的城市，从“顶上”的烟囱落下就到达了サンタピーク镇，从左边洞穴里的长老处得知村子附近的“圣泉洞”受到不名生物的袭击，需要猎人们的帮忙，通过各处的洞口一直往上走，在途中需要花500元从一商人处购买道具“空洞探测器”，继续往上可以看到村子的象征物“圣诞树”，不过由于圣泉洞的泉水被怪物污染，大树已经日渐枯萎，再往左走就来到了圣泉洞，往里走就可以撞上最强劲的人战类BOSS“リバイアサン”(这不是“《FF》系列”里著名的召唤兽吗……)，果然名副其实，强劲的全体麻痹攻击很容易让我方陷入苦战，体力也比较多，推荐在45级以上再来挑战，战斗胜利以后可以在长老处领到“传说のプレゼント”，调查它后得到“くまのぬいぐるみ”。

风穴洞

由于在サンタピーク镇购得“空洞探测器”，下面我们可以去レッド·バレー沙漠里的风穴洞拿战斗机了，利用空洞探测器可以探测出墙上隐藏的洞口，再将里面的巨石推到坑里填平路继续前进，出洞以后战斗机入手。

免费的运输工人

在サンタピーク的山洞里往上走的过程中会遇见アニー的父亲，他要求主角将“プレゼントボックス”交给位于トロ镇的女儿，到宿屋二楼的女性处得到消息说アニー去了フラミンゴ・ヴィル镇，追过去后又从二楼化妆室里右侧的胖女人处得知アニー又跑到サブワイ去了。没办法，最后终于在サブワイ的车箱里找到了她，把东西交给她，以后到サンタピーク的时候会看见她也换上了圣诞装(不过完成事件后居然得不到任何报酬，好在耗费的时间也不算长)。

老爷爷的要求

在主线进行到“乐园の小岛”剧情时，与位于小岛的左边老爷爷对话可以得知他需要风扇，要拿到这个道具要完成以下几个步骤：

1.料理人通过提升等级学会“传说カレー”这个料理；

2.拿着它到クアトロホール镇的Dr.レジエンド交换到“黄金のターバン”；

3.拿着它到オーロラ溪谷与里面卖便当的人交换到“金ラメのキモノ”；

4.到サンタピーク镇，与入口处的女子换到“サンタ服”；

5.到第2フリーザ镇的宿屋交换到“携带クーラー”；

6.最后拿着“携带クーラー”回到乐园の小岛与老人对话得到“パリアビキニ”。

吹笛子的男孩

首先要在トロ镇发生事件后取得“イクラのペンダント”，然后在サブワイ的酒场使用它，这样原本失去记忆的、在酒场里吹笛子的男孩ケイジ会回复记忆，然后他自己回到了家乡トロ镇，去那里找到他会得到1000元的报酬。

マウントエンマ

“泷の上のキャンプ”左端的“地狱谷”由8个区域构成，通过第8号区域就可以来到“マウントエンマ”，先往上走发现有巨石堵住了前行的道路，调头回来，在刚进入的地方用金属探测仪可以找到一扇门(在它旁边使用空洞探测仪又可以打开一个隐藏入口，里面可以拿到一些不错的装备)，进入以后先四处搜索到“チタン・キー”、“ジルコニウム・キー”、“ハフニウム・キー”和“ラザホジウム・キー”这四把钥匙，然后来到最下层，将上面的钥匙按照从左到右的顺序依次使用，中央的卷链门打开，进去以后随便选一辆，战车“エイブラムス”入手，最后从上面的升降梯出去。

战车的取得方法

レバンナ号(ジェシイ号)： 剧情获得

キャデラック： 在トロ以10万元购买

装甲车： 在讨伐ロケット墓场的赏金首剧情部分时，在B4F入手，密码为PROMISE7。

对空战车： 石像之森的北边ピラミドヒルズ，先用金属探知器找到入口，然后用金属探知器找到“铁のプレート”下楼后调查“铁のプレート”可以得到密码“HUMMINGBIRD”，之后到污染沼打败努曼巴，回到ピラミドヒルズ输入“PARROT”。

战斗机： レッドバレー右下の风穴洞内，需要空洞探知机。(从サンタピーク处可购得)

突击炮： 在主线中取得“传说的黑こしょう”后，用料理人做“おふくろスープ”这种料理给フラミンゴ・ヴィル镇里把守仓库的人吃，这样他会移开，再调查电脑，利用サージ的特技破译密码之后进去就可以拿到。

レッドウルフ： 大名鼎鼎的红狼，到达第二フリーザ拿到建筑中的镇痛剂，之后把镇痛剂交给左下房屋里的人。接着从宝箱里拿到钥匙，利用钥匙打开锁住的大门，然后在B1输入密码“378947”启动电梯。然后乘电梯，熔化冰墙，打败章鱼怪。然后开车去3F对冻住坦克的冰块发炮即可入手。

エイブラムス： マウントエンマ最下层入手。

スターリン： 打败赏金首グラマースターリン。

传说战车： キラーキッチン附近的箱子里找到《战车大全》，然后交给クアトロホール的Dr.レジエンド。制作战车需要回答4个问题，具体设计出的各种情况请参见后表。

传说战车制作一览表





スレンダー

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	酷	フイフティーズ	4	0	200	0	8.25	身	机	S	–	–	–
小	现代代	酷	バルカンハンビー	2.8	0	185	100	7.05	身	大	机	机	–	–
小	未来来	酷	バルカンモンロ－W	12.6	710	275	500	16.85	身	机	S	机	机	固
小	传说	酷	ドラゴンタートルC	37.7	1290	470	500	41.95	耐热	大	机	大	固	固
普	复古	酷	リーゼント	4.75	0	200	100	9	身	大	S	–	–	–
普	现代代	酷	バルカンハンビー	2.8	0	185	100	7.05	身	大	机	大	固	固
普	未来来	酷	バルカンハンビ－W	12.6	710	275	500	16.85	身	机	S	机	机	固
普	传说	酷	キャノンモンロ－W	13.35	710	275	500	17.6	身	大	S	机	机	固
大	复古	酷	リーゼント	4.75	0	200	100	9	身	大	S	–	–	–
大	现代代	酷	ウルフ	10	0	265	0	14.25	会心	大	–	–	–	–
大	未来来	酷	ロケットFOX	20.35	695	355	500	24.6	耐热	大	机	S	固	S
大	传说	酷	ウルフ改	11	0	265	100	15.25	会心	大	机	–	–	–
超	复古	酷	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
超	现代代	酷	F–21クーガ	22.55	1685	465	0	26.8	身	固	固	固	–	–
超	未来来	酷	F/Aモア	37.07	1703	495	500	41.32	身	固	S	S	固	固
超	传说	酷	エビオルニスV	38.49	3118	515	500	42.74	身	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	小巧	ジルバ	4.25	0	200	100	8.5	身	机	S	机	–	–
小	现代	小巧	バルカンハンビー	2.8	0	185	100	7.05	身	大	机	机	–	–
小	未来	小巧	バルカンモンロ－W	12.6	710	275	500	16.85	身	机	S	机	机	固
小	传说	小巧	ドラゴンタートルC	37.7	1290	470	500	41.95	耐热	大	机	大	固	固
普	复古	小巧	ジルバ	4.25	0	200	100	8.5	身	机	S	机	–	–
普	现代	小巧	バルカンハンビー	2.8	0	185	100	7.05	身	大	机	大	固	固
普	未来	小巧	ロケットFOX	20.35	695	355	500	24.6	耐热	大	机	S	固	S
普	传说	小巧	ドラゴンタートルW	36	1255	450	500	40.25	耐热	大	机	S	固	固
大	复古	小巧	ジルバ	4.25	0	200	100	8.5	身	机	S	机	–	–
大	现代	小巧	ウルフ	10	0	265	0	14.25	会心	大	–	–	–	–
大	未来	小巧	ロケットFOX	20.35	695	355	500	24.6	耐热	大	机	S	固	S
大	传说	小巧	ウルフ改	11	0	265	100	15.25	会心	大	机	–	–	–
超	复古	小巧	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
超	现代	小巧	F–21クーガ	22.55	1685	465	0	26.8	身	固	固	固	–	–
超	未来	小巧	F/Aモア	37.07	1703	495	500	41.32	身	固	S	S	固	固
超	传说	小巧	F/Aドードー	46.33	2875	570	500	50.58	身	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	性感	フイフティーズ	4	0	200	0	8.25	身	机	S	–	–	–
小	现代	性感	ミサイルハンビー	4.19	0	185	100	8.44	身	大	S	S	–	–
小	未来	性感	バルカンモンロ－W	12.6	710	275	500	16.85	身	机	S	机	机	固
小	传说	性感	ドラゴンタートルC	37.7	1290	470	500	41.95	耐热	大	机	大	固	固
普	复古	性感	フイフティーズ	4	0	200	0	8.25	身	机	S	–	–	–
普	现代	性感	ウルフ	10	0	265	0	14.25	会心	大	–	–	–	–
普	未来	性感	バルカンモンロ－W	12.6	710	275	500	16.85	身	机	S	机	机	固
普	传说	性感	ウルフ改	11	0	265	100	15.25	会心	大	机	–	–	–
大	复古	性感	フイフティーズ	4	0	200	0	8.25	身	大	S	–	–	–
大	现代	性感	ウルフ	10	0	265	0	14.25	会心	大	–	–	–	–
大	未来	性感	ロケットFOX	20.35	695	355	500	24.6	耐热	大	机	S	固	S
大	传说	性感	ウルフ改	11	0	265	100	15.25	会心	大	机	–	–	–
超	复古	性感	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
超	现代	性感	シークーガ	25.4	2465	535	100	29.65	身	固	固	固	固	–
超	未来	性感	F/Fモア	35.88	555	330	500	40.13	身	S	S	机	机	固
超	传说	性感	ドードーファイター	47.37	3673	635	500	51.62	身	固	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	朴素	サンドバーンズ	4.8	0	200	100	9.05	身	S	S	－	－	－
小	现代	朴素	ミサイルハンビー	4.19	0	185	100	8.44	身	大	S	S	－	－
小	未来	朴素	バルカンモンロ－W	12.6	710	275	500	16.85	身	机	S	机	机	固
小	传说	朴素	ドラゴンタートルC	37.7	1290	470	500	41.95	耐热	大	机	大	固	固
普	复古	朴素	サンドバーンズ	4.8	0	200	100	9.05	身	S	S	－	－	－
普	现代	朴素	バルカンハンビー	2.8	0	185	100	7.05	身	大	机	机	－	－
普	未来	朴素	ロケットFOX	20.35	695	355	500	24.6	耐热	大	机	S	固	S
普	传说	朴素	ドラゴンタートルW	36	1255	450	500	40.25	耐热	大	机	S	固	固
大	复古	朴素	サンドバーンズ	4.8	0	200	100	9.05	身	S	S	－	－	－
大	现代	朴素	ウルフ	10	0	265	0	14.25	会心	大	－	－	－	－
大	未来	朴素	ロケットFOX	20.35	695	355	500	24.6	耐热	大	机	S	固	S
大	传说	朴素	ウルフ改	11	0	265	100	15.25	会心	大	机	－	－	－
超	复古	朴素	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
超	现代	朴素	シークーガ	25.4	2465	535	100	29.65	身	固	固	固	固	－
超	未来	朴素	F/Fモア	35.88	555	330	500	40.13	身	S	S	机	机	固
超	传说	朴素	ドードーアタッカー	47.02	2483	585	500	51.27	身	大	固	固	固	固

がっしり

体型	时代	风格	名称	铁	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	酷	ミサイルモンロー	10.45	525	265	500	14.70	身	SE	SE	机	机	固
小	现代	酷	重装ハンビ－CM	9.50	740	275	500	13.75	身	大	机	SE	SE	固
小	未来	酷	ドラゴンFOX	29.3	1430	460	500	33.55	耐热	大	机	SE	固	固
小	传说	酷	プテラノドン	51.6	2610	740	500	55.85	－	固	固	固	SE	固
普	复古	酷	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.50	－	固	机	SE	－	－
普	现代	酷	エイブラムス	13.02	195	310	0	17.27	－	大	机	固	－	－
普	未来	酷	キャノンFOX－2	20.85	695	355	500	25.10	耐热	大	机	SE	固	大
普	传说	酷	スカイヘラクレス	38.75	2025	550	500	43.00	会心	大	固	固	机	固
大	复古	酷	ダイナソ－突击炮	41.85	1455	585	250	46.10	－	固	固	固	SE	机
大	现代	酷	エイブラムスII	15.02	195	310	100	19.27	－	大	机	固	SE	－
大	未来	酷	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	－	－	－
大	传说	酷	ラマルクII+	33.00	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	机	SE
超	复古	酷	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
超	现代	酷	雷帝エイブラムス	29.00	725	385	500	33.25	－	大	机	固	SE	SE
超	未来	酷	ラマルク	28.25	595	335	100	32.50	电磁	固	大	机	－	－
超	传说	酷	スターリン－HT	64.30	2575	750	500	68.55	－	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	小巧	キャノンモンロ－M	10.45	525	265	500	14.7	身	SE	SE	机	机	固
小	现代	小巧	重装ハンビ－CM	9.5	740	275	500	13.75	身	大	机	SE	SE	固
小	未来	小巧	ドラゴンFOX	29.3	1430	460	500	33.55	耐热	大	机	SE	固	固
小	传说	小巧	プテラノドン	51.6	2610	740	500	55.85	－	固	固	固	SE	固
普	复古	小巧	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.5	－	固	机	SE	－	－
普	现代	小巧	エイブラムス	13.02	195	310	0	17.27	－	大	机	固	－	－
普	未来	小巧	キャノンFOX－2	20.85	695	355	500	25.1	耐热	大	机	SE	固	大
普	传说	小巧	スカイヘラクレス	38.75	2025	550	500	43	会心	大	机	固	固	－
大	复古	小巧	ダイナソ－突击炮	41.85	1455	585	250	46.1	－	固	固	固	SE	机
大	现代	小巧	エイブラムスII	15.02	195	310	100	19.27	－	大	机	固	SE	－
大	未来	小巧	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	－	－	－
大	传说	小巧	ラマルクII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	机	SE
超	复古	小巧	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
超	现代	小巧	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	－	大	机	固	SE	SE
超	未来	小巧	ダーウィン	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	SE	－	－
超	传说	小巧	スターリン－HT	64.3	2575	750	500	68.55	－	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	性感	キャノンモンロ－M	10.45	525	265	500	14.7	身	SE	SE	机	机	固
小	现代	性感	重装ハンビ－CM	9.5	740	275	500	13.75	身	大	机	SE	SE	固
小	未来	性感	ドラゴンFOX	29.3	1430	460	500	33.55	耐热	大	机	SE	固	固
小	传说	性感	プテラノドン	51.6	2610	740	500	55.85	－	固	固	固	SE	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
普	复古	性感	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.5	—	固	机	SE	—	—
普	现代	性感	エイブラムス	13.02	195	310	0	17.27	—	大	机	固	—	—
普	未来	性感	キャノンFOX-2	20.85	695	355	500	25.1	耐热	大	机	SE	固	大
普	传说	性感	鬼神エイブラムス	47.95	1385	525	500	52.2	—	大	机	固	固	—
大	复古	性感	ダイナソー突击炮	41.85	1455	585	250	46.1	—	固	固	固	SE	机
大	现代	性感	エイブラムスII	15.02	195	310	100	19.27	—	大	机	固	SE	—
大	未来	性感	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	—	—	—
大	传说	性感	ラマルクII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	机	SE
超	复古	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	性感	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	—	大	机	固	SE	SE
超	未来	性感	ラマルク	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	机	—	—
超	传说	性感	スターリン-HT	64.3	2575	750	500	68.55	—	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	朴素	キャノンモンロ-M	10.45	525	265	500	14.7	身	SE	SE	机	机	固
小	现代	朴素	重装ハンビ-CM	9.5	740	275	500	13.75	身	大	机	SE	SE	固
小	未来	朴素	ドラゴンFOX	29.3	1430	460	500	33.55	耐热	大	机	SE	固	固
小	传说	朴素	プテラノドン	51.6	2610	740	500	55.85	—	固	固	固	SE	固
普	复古	朴素	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.5	—	固	机	SE	—	—
普	现代	朴素	エイブラムス	13.02	195	310	0	17.27	—	大	机	固	—	—
普	未来	朴素	キャノンFOX-2	20.85	695	355	500	25.1	耐热	大	机	SE	固	大
普	传说	朴素	鬼神エイブラムス	47.95	1385	525	500	52.2	—	大	机	固	固	—
大	复古	朴素	ダイナソー突击炮	41.85	1455	585	250	46.1	—	固	固	固	SE	机
大	现代	朴素	エイブラムスII	15.02	195	310	100	19.27	—	大	机	固	SE	—
大	未来	朴素	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	—	—	—
大	传说	朴素	ラマルクII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	机	SE
超	复古	朴素	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	朴素	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	—	大	机	固	SE	SE
超	未来	朴素	ダーウィン	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	SE	—	—
超	传说	朴素	スターリン-HT	64.3	2575	750	500	68.55	—	大	固	固	固	固

ぽっちゃり



体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	酷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	现代	酷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	未来	酷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	传说	酷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
普	复古	酷	ドリルタンク	19.25	420	355	100	23.5	—	固	机	SE	—	—
普	现代	酷	エイブラムスIII	18.51	300	360	250	22.76	—	大	机	固	SE	SE
普	未来	酷	ヤークトゲパルト	25	1025	415	500	29.25	对空	固	固	SE	SE	—
普	传说	酷	冰帝エイブラムス	25.95	695	360	500	30.2	—	大	机	固	SE	SE
大	复古	酷	トリケラトプス	52.6	2621	785	500	56.85	—	固	固	固	SE	固
大	现代	酷	ゲパルトNEO-M	15.7	460	365	100	19.95	对空	固	固	SE	SE	—
大	未来	酷	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	—	—	—
大	传说	酷	冰帝エイブラムス	25.95	695	360	500	30.2	—	大	机	固	SE	SE
超	复古	酷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	酷	ゲパルトIII改	21.25	935	425	1000	25.5	对空	固	固	SE	SE	—
超	未来	酷	ラマルク	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	机	—	—
超	传说	酷	スターリン-VT	56.45	1950	625	500	30.7	—	大	固	固	机	固



体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	小巧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	现代	小巧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	未来	小巧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	传说	小巧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
普	复古	小巧	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.5	—	固	机	SE	—	—
普	现代	小巧	ゲバルトNEO−P	14.7	500	375	100	18.95	对空	固	固	SE	—	—
普	未来	小巧	ヤークトゲバルト	25	1025	415	500	29.25	对空	固	固	SE	SE	—
普	传说	小巧	ゲバルトIII−C	38.8	1066	455	500	43.05	对空	固	大	SE	SE	固
大	复古	小巧	トリケラトプス	52.6	2621	785	500	56.85	—	固	固	固	SE	固
大	现代	小巧	ゲバルトNEO−M	15.7	460	365	100	19.95	对空	固	固	SE	SE	—
大	未来	小巧	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	—	—	—
大	传说	小巧	ゲバルトIII−C	38.8	1066	455	500	43.05	对空	固	大	SE	SE	固
超	复古	小巧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	小巧	ゲバルトIII改	21.25	935	425	1000	25.5	对空	固	固	SE	SE	—
超	未来	小巧	ダーウィン	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	SE	—	—
超	传说	小巧	スターリン−VT	56.45	1950	625	500	60.7	—	大	固	固	机	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	现代	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	未来	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	传说	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
普	复古	性感	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.5	—	固	机	SE	—	—
普	现代	性感	ゲバルトNEO−P	14.7	500	375	100	18.95	对空	固	固	SE	—	—
普	未来	性感	ヤークトゲバルト	25	1025	415	500	29.25	对空	固	固	SE	SE	—
普	传说	性感	ゲバルトIII−C	38.8	1066	455	500	43.05	对空	固	大	SE	SE	固
大	复古	性感	トリケラトプス	52.6	2621	785	500	56.85	—	固	固	固	SE	固
大	现代	性感	ゲバルトNEO−M	15.7	460	365	100	19.95	对空	固	固	SE	SE	—
大	未来	性感	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	—	—	—
大	传说	性感	ゲバルトIII−C	38.8	1066	455	500	43.05	对空	固	大	SE	SE	固
超	复古	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	性感	ゲバルトIII改	21.25	935	425	1000	25.5	对空	固	固	SE	SE	—
超	未来	性感	ラマルク	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	机	—	—
超	传说	性感	スターリン−VT	56.45	1950	625	500	60.7	—	大	固	固	机	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	朴素	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	现代	朴素	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	未来	朴素	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小	传说	朴素	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
普	复古	朴素	ドリルタンク	19.25	425	355	100	23.5	—	固	机	SE	—	—
普	现代	朴素	エイブラムスIII	18.51	300	360	250	22.76	—	大	机	固	SE	SE
普	未来	朴素	ヤークトゲバルト	25	1025	415	500	29.25	对空	固	固	SE	SE	—
普	传说	朴素	ランドヘラクレス	39.75	2036	595	500	44	会心	大	固	固	机	固
大	复古	朴素	トリケラトプス	52.6	2621	785	500	56.85	—	固	固	固	SE	固
大	现代	朴素	ゲバルトNEO−M	15.7	460	365	100	19.95	对空	固	固	SE	SE	—
大	未来	朴素	シンカ	26.05	525	345	0	30.3	电磁	固	大	—	—	—
大	传说	朴素	冰帝エイブラムス	25.95	695	360	500	30.2	—	大	机	固	SE	SE
超	复古	朴素	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	朴素	ゲバルトIII改	21.25	935	425	1000	25.5	对空	固	固	SE	SE	—
超	未来	朴素	ダーウィン	28.25	595	335	100	32.5	电磁	固	大	SE	—	—
超	传说	朴素	スターリン−VT	56.45	1950	625	500	60.7	—	大	固	固	机	固

ダイナマイト



体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	酷	キャノンモンローM	10.4	525	265	500	14.65	身	大	SE	机	机	固
小	现代	酷	ダイナマイトバギー	4.5	0	185	250	8.75	身	SE	SE	SE	—	—
小	未来	酷	スツーカ	36.75	2025	550	500	41	会心	大	固	固	SE	固
小	传说	酷	ドラゴンタートルW	36	1255	450	500	40.25	耐热	大	机	SE	固	固
普	复古	酷	フェルディナント2	47.7	2681	725	500	51.95	—	固	固	固	SE	固
普	现代	酷	タイガータートル	15.94	575	325	250	20.19	耐热	大	机	SE	SE	固
普	未来	酷	封神エイブラムス	44.9	1355	500	500	49.15	—	大	机	固	固	—
普	传说	酷	雷神エイブラムス	36.95	1420	485	500	41.2	—	大	机	固	固	—
大	复古	酷	キャノンビートル	27	910	435	250	31.25	会心	大	固	固	SE	机
大	现代	酷	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	—	大	机	固	SE	SE
大	未来	酷	ラマルク+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	机	SE	—
大	传说	酷	ダーウィンII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	SE	SE
超	复古	酷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	酷	クーガデストロイア	28.4	2465	535	250	32.65	身	大	固	固	固	固
超	未来	酷	ダーウィン+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	SE	SE	—
超	传说	酷	スターリンII-DT	74.9	2955	765	100	79.15	—	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	小巧	キャノンモンローM	10.4	525	265	500	14.65	身	大	SE	机	机	固
小	现代	小巧	ダイナマイトバギー	4.5	0	185	250	8.75	身	SE	SE	SE	—	—
小	未来	小巧	スツーカ	36.75	2025	550	500	41	会心	大	固	固	SE	固
小	传说	小巧	ドラゴンタートルW	36	1255	450	500	40.25	耐热	大	机	SE	固	固
普	复古	小巧	フェルディナント2	47.7	2681	725	500	51.95	—	固	固	固	SE	固
普	现代	小巧	タイガータートル	15.94	575	325	250	20.19	耐热	大	机	SE	SE	固
普	未来	小巧	ヤークドゲパルトII	25.2	1065	415	1000	29.45	对空	固	固	SE	SE	—
普	传说	小巧	カノーネアマデウス	29.75	1285	430	1000	34	对空	固	大	SE	SE	固
大	复古	小巧	キャノンビートル	27	910	435	250	31.25	会心	大	固	固	SE	机
大	现代	小巧	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	—	大	机	固	SE	SE
大	未来	小巧	ラマルク+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	机	SE	—
大	传说	小巧	ダーウィンII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	SE	SE
超	复古	小巧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	小巧	クーガデストロイア	28.4	2465	535	250	32.65	身	大	固	固	固	固
超	未来	小巧	ダーウィン+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	SE	SE	—
超	传说	小巧	スターリンII-DT	74.9	2955	765	1000	79.15	—	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	性感	キャノンモンローM	10.4	525	265	500	14.65	身	大	SE	机	机	固
小	现代	性感	ダイナマイトバギー	4.5	0	185	250	8.75	身	SE	SE	SE	—	—
小	未来	性感	スツーカ	36.75	2025	550	500	41	会心	大	固	固	SE	固
小	传说	性感	ドラゴンタートルW	36	1255	450	500	40.25	耐热	大	机	SE	固	固
普	复古	性感	フェルディナント2	47.7	26.81	725	500	51.95	—	固	固	固	SE	固
普	现代	性感	タイガータートル	15.94	575	325	250	20.19	耐热	大	机	SE	SE	固
普	未来	性感	ヤークドゲパルトII	25.2	1065	415	1000	29.45	对空	固	固	SE	SE	—
普	传说	性感	カノーネアマデウス	29.75	12.85	430	1000	34	对空	固	大	SE	SE	固
大	复古	性感	キャノンビートル	27	910	435	250	31.25	会心	大	固	固	SE	机
大	现代	性感	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	—	大	机	固	SE	SE
大	未来	性感	ラマルク+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	机	SE	—
大	传说	性感	ダーウィンII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	SE	SE
超	复古	性感	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
超	现代	性感	クーガデストロイア	28.4	2465	535	250	32.65	身	大	固	固	固	固
超	未来	性感	ダーウィン+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	SE	SE	—
超	传说	性感	スターリンII-DT	74.9	2955	765	1000	79.15	—	大	固	固	固	固

体型	时代	风格	名称	铁矿	攻击力	守备力	改造度	重量	能力	1穴	2穴	3穴	4穴	5穴
小	复古	朴素	キャノンモンロ−M	10.4	525	265	500	14.65	身	大	SE	机	机	固
小	现代	朴素	ダイナマイトバギー	4.5	0	185	250	8.75	身	SE	SE	SE	−	−
小	未来	朴素	スツーカ	36.75	2025	550	500	41	会心	大	固	固	SE	固
小	传说	朴素	ドラゴンタートルW	36	1255	450	500	40.25	耐热	大	机	SE	固	固
普	复古	朴素	フェルディナント2	47.7	2681	725	500	51.95	−	固	固	固	SE	固
普	现代	朴素	タイガータートル	15.94	575	325	250	20.19	耐热	大	机	SE	SE	固
普	未来	朴素	ヤークドゲパルトII	25.2	1065	415	1000	29.45	对空	固	固	SE	SE	−
普	传说	朴素	カノーネアマデウス	29.75	1285	430	1000	34	对空	固	大	SE	SE	固
大	复古	朴素	キャノンビートル	27	910	435	250	31.25	会心	大	固	固	SE	机
大	现代	朴素	雷帝エイブラムス	29	725	385	500	33.25	−	大	机	固	SE	SE
大	未来	朴素	ラマルク+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	机	SE	−
大	传说	朴素	ダーウィンII+	33	695	355	500	37.25	电磁	固	大	大	SE	SE
超	复古	朴素	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
超	现代	朴素	クーガデストロイア	28.4	2465	535	250	32.65	身	大	固	固	固	固
超	未来	朴素	ダーウィン+	30.75	655	345	250	35	电磁	固	大	SE	SE	−
超	传说	朴素	スターリンII−DT	74.9	2955	765	1000	79.15	−	大	固	固	固	固



名前	取得方法
レバンナの息子	初期
半人前ハンター	初期
愛のメッセンジャー	和战车装备屋2楼的妻发生剧情
ジェシイのパシリ	讨伐完努曼巴后领取赏金，被杰西瓜分九成
沙漠の案内人	探索完マデラ沙漠
イヌ友	救下波奇(ポチ)
犬たちの救世主	クイーンラフレシア击破
キノコ采り名人	采集大量的キノコ(蘑菇)
安全神话を倒した男	击破零九式安全神话并领取赏金
はぐれハンター	ジェシイ离开队伍
工场の劳动者	在トロ的工场里工作
テレ屋さん	メゲ不在队伍中时，跟フラミンゴ・ヴィル入口处的人对话
昆布セイバー	击破ブラスバンシー并领取赏金
木马キラー	击破スレイプニル并领取赏金
虎杀し	击破バーナータイガー并领取赏金
サブワイを救った男	击破1000−イヴ并领取赏金
デアボラを倒した男	击破デアボラ一家并领取赏金
クラゲハンター	击破电磁海月并领取赏金
超人キラー	击破超タナカ并领取赏金
サメ杀し	击破スナザメキングゲ并领取赏金
ノアへの反逆者	击破パワード・アーブ并领取赏金

名前	取得方法
台所キラー	击破キラーキッチン并领取赏金
サイコロ名人	击破キューバ并领取赏金
カミカゼハンター	击破カミカゼの骑士并领取赏金
巨大战车に乘る男	击破グラマースターリン并领取赏金
ガールハンター	击破マリリン・グレイ并领取赏金
ステージキング	击破ジョニ−Dバッド并领取赏金
恐龙ハンター	击破ヤマトサウルス并领取赏金
空を落とした男	击破オーバーロード并领取赏金
赏金王	全赏金首击破
理由无き伊达男	购买キャデラック
传说のサンタ	进入サンタピーク
テンプラのマブダチ	在铁路工场现场和テンプラ一决高下
姐さん命	将爱の结晶送给姐姐
タニアに首ったけ	将爱の结晶送给タニア
ふけつ战车恐怖症	反复洗车多次
传送事故体验者	体验传送事故
ゴールドキラー	金のインゴット入手
千里眼	经历联络船内のチンピラ事件
箱をすべてあけし者	打开所有宝箱
家具すべてあけし者	调查过所有家具
ノアを倒す者	打倒诺亚
飞べない恶魔	取得战斗机

文 Judias　编 铭风

怪盗ルソー 変装アドベンチャー

说到怪盗，大家首先想到的一定是那千奇百怪的变装技术和神出鬼没的身姿了。那能在瞬间变幻成任何人的技术让怪盗这个职业充满了神秘感觉。而现在我们要介绍的这款《怪盗卢梭》就是一款能让你化身为怪盗，体验变装的游戏。

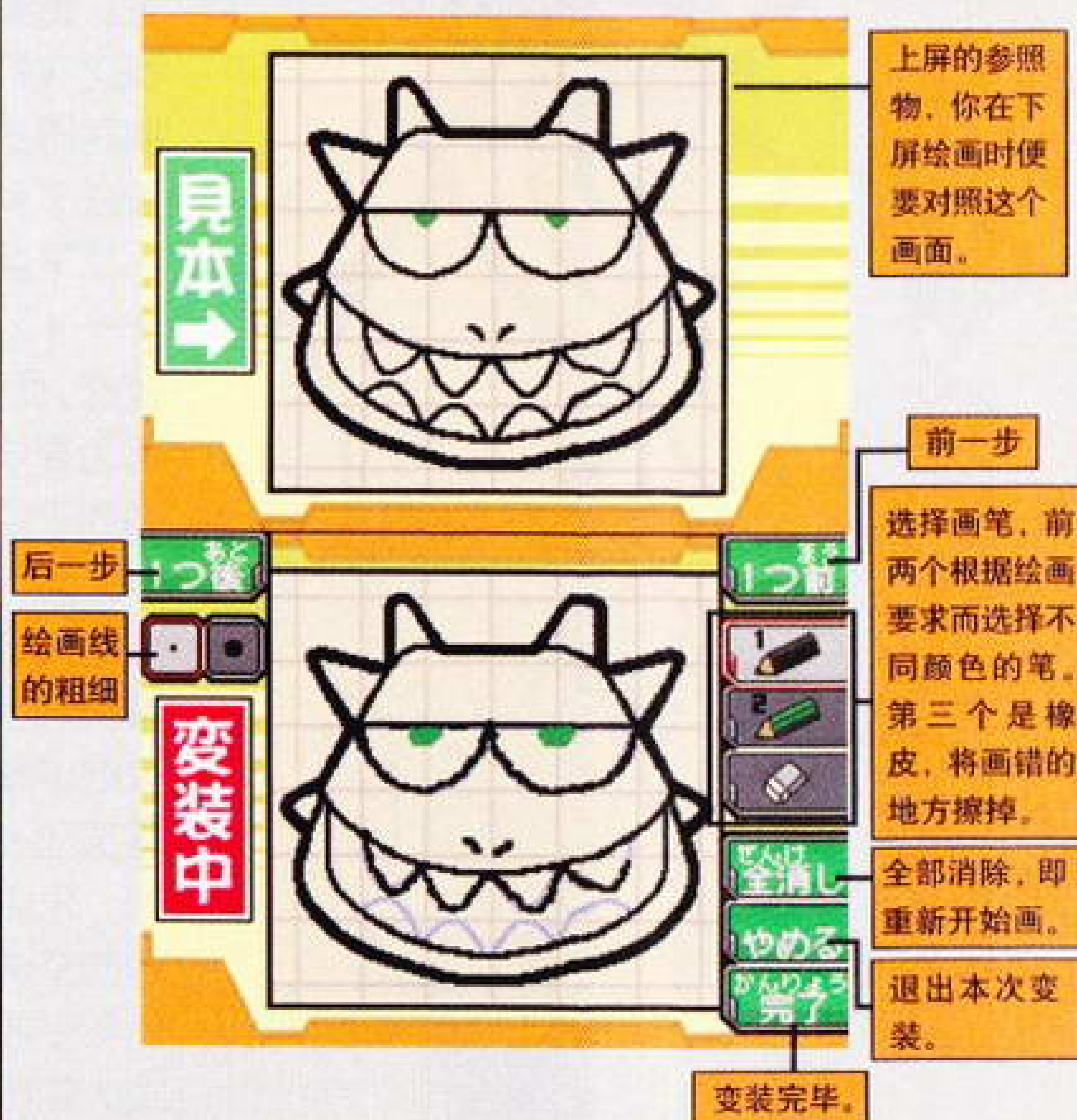
怪盗卢梭
怪盗ルソー
◆Bandai Namco Games◆AVG◆2006年6月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆1Gb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

关于游戏的操作

在游戏最初会出现教程，你要按照游戏的提示来进行操作。本作中，除了可利用L/R键来使游戏之前的信息出现，方便对照着来解谜外，基本操作都要用触控笔来完成。进行游戏时要通过点击屏幕内的物体来进行调查。而发生剧情时要点击右下的箭头来切换对话。点击右下的头像会出现选项，可使用道具和查看资料。当然有些时候调查某些地方没结果的话也要点击这里选退出。

而画面右上有时会出现照相机和猫头。照相机的作用是拍照，记录下人和物的形象后就可让主角进行变装了。而猫头则是开始变装，游戏中并不是所有地点都能够进行变装。

变装画面说明



神奇的千面怪盗现在出动！

第1话 登场！正义的怪盗卢梭

第1章 事件开始了

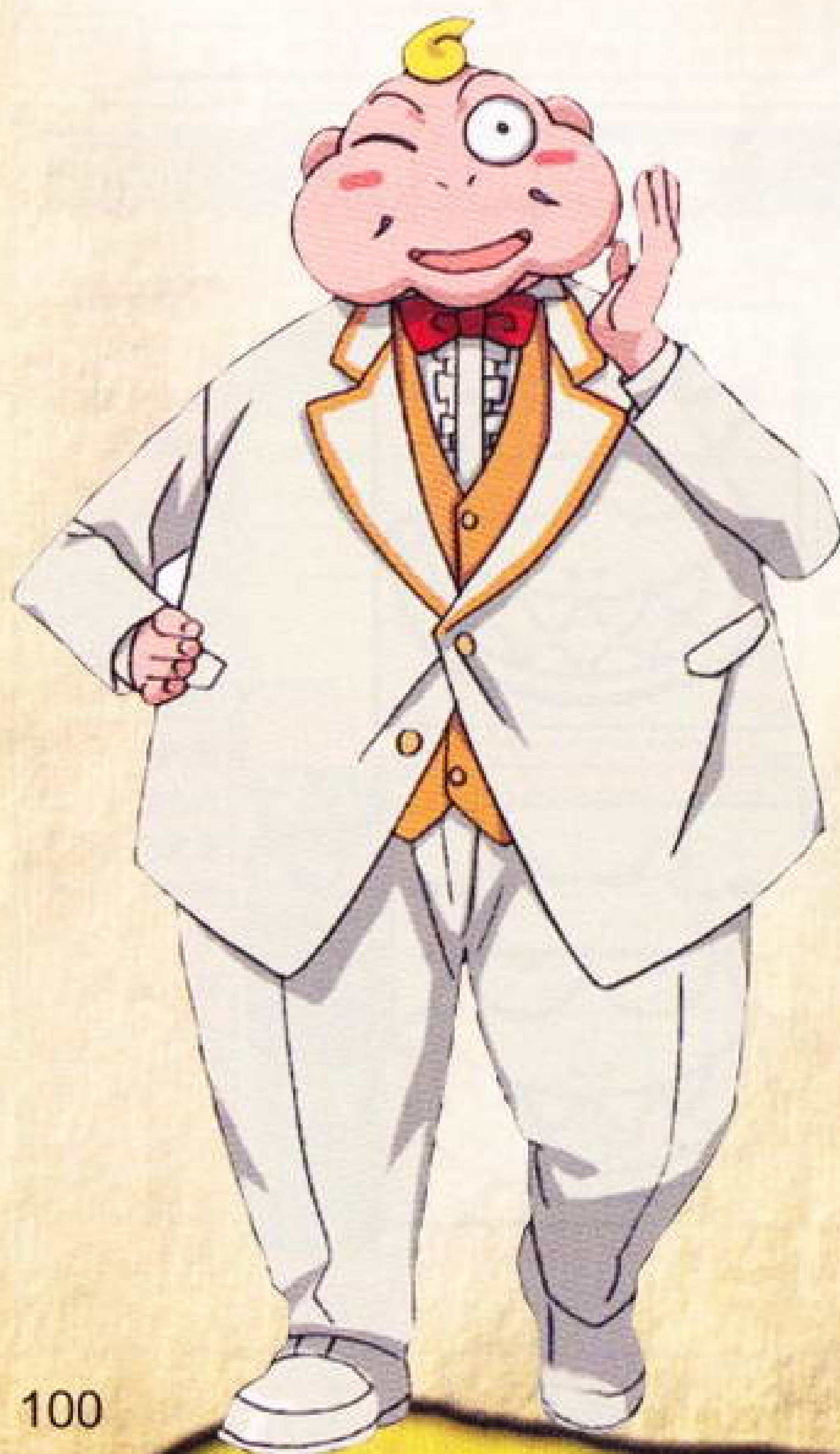
月夜，一封信缓缓落下——

预告书

“我将在今天晚上1点30分，以正义的名义，拜见被关在你房间的美丽的塞努公主。怪盗卢梭敬上。”

随着黑夜的临近，在一栋西式建筑内出现了我们的主角——怪盗卢梭的身影。然而对方也并不是完全没有防备，在警铃大作之后，保安倾巢而出了。

面对蜂拥而来的警卫（出现教程），调查他们头顶上的台灯，借助台灯的力量卢梭暂时甩开了这些家伙。接着来到了一条死路，根据提示调查那些警卫，开始第一次变装！





当那些警卫赶到后只看到化装成警卫的卢梭，在得到没有人经过的情报后他们赶去其他地方搜查了。接着卢梭来到了关押公主的房间，调查电子锁后输入密码，选择“ゴマ”进行绘画。接着发生剧情，公主为了感激卢梭靠了过来给了一吻，不过这一切却都是做梦……主角真名叫海藤流想，和老师交谈后（以后的交谈也是，都是通过点击，就不特别注明了）想要继续前面的梦，于是又睡了下去，结果挨了班主任茶叶老师的必杀技——炎之飞机头。这一幕被全班同学看在眼里，而此时同班的好朋友河本塞努（公主的原形）也投来了关切的目光。

下课后和朋友聊到了侦探波查理（ポッチャリ），据说是个案件解决率为100%的名侦探。此时塞努也加入了讨论，不一会儿后她因为要学钢琴而离开了，可是到校门口时却遭到了别人的绑架。

原来这个胖胖的家伙就是侦探波查理。他的行动准则是自己制造案件，同时自己来解决，所以破案率为100%。而且这样不但能获得丰厚的报酬，连名声也打响了。不过在将塞努放进车里时正好被卢梭看到了。

先点击波查理，调查他的头和身体。然后跟他交谈，质问塞努的事情，被打发走了。此时不要放弃，再次对话后出现剧情，点击出现的人眼后和骷髅（ゲッソリ）对话。原来他也

是波查理手下的受害者，现在找到机会来拆穿他。和众人对话后犬饲警官出现，听了两人的说词后也半相半疑，不过遗憾的是没有可以逮捕他的决定性证据（调查众人和车子）。然后卢梭指出波查理把塞努放进了车里，不过犬饲检查一下后竟然只找到一个女性的娃娃？在波查理得意的同时犬饲发现骷髅竟然是被通缉的犯人……将骷髅抓住后带去警局了。为了救助塞努，让怪盗出动的时候到了。

第2章 怪盗卢梭出动

第2天，塞努果然没有出现。虽然卢梭很想立刻展开救援行动，但是在老师必杀技的威胁下只能只暂时乖乖上课了。点击新闻君和他对话，可惜他并不愿意掩护你出教室。此时发现老师头上挂着的告示摇摇欲坠。调查后对准麦克风狂吹气就能让其掉下，将老师砸昏后就可以溜出教室了。一路张望，来到了怪盗基地。变身完毕后赶紧前往塞努家，那个波查理必定会出现并敲诈她父母的。

果然，波查理已经在敲诈市长了。绑架者要求的赎金是1亿，而波查理的委托费用只要1000万。比较起来是比较合算，但是这金额实在太惊人了。市长犹豫之际怪盗卢梭出现了。

点击市长，将真相告诉市长并叫他绝对不要和波查理签定契约。至于河本的救出工作，当然就由卢梭担任了。虽然波查理妄想动摇市长，但是不要紧。（选择“それでいいよ”）下面只要叫来三个人来指控波查理的罪行就能让市长相信了。

先来到药店，点击药店姐姐，利用拍照功能记录下她的相貌。然后询问“セーヌパパのこと”、“知り合いのこと”这两个情报。从她那里得知了拉面店的情报。点击右下的头像





选移动（在场景间的移动都要依靠这个选项），来到了拉面店。在老板的邀请下吃起了拉面（选“食べる”），在吃的过程中由于太烫所以需要用麦克风吹气。完成后和他对话，拍照记录下相貌。然后询问“セーヌパパのこと”和“知り合いのこと”，得知了车站前广场这个地点后移动到那里。

来到车站就遇到了一个饭团头，他由于失业而显得特别阴暗，拍照功能无效。先调查怪兽海报并拍照，然后和饭团头尾握对话，还是询问“セーヌパパのこと”和“知り合いのこと”，得知了公园的情报。

来到公园，调查带小孩的大妈和她带的小孩，记录相貌。然后点击小孩，选“やる”，答应和他玩怪兽游戏……点右上的标志换装，变身为怪兽。成功地将小孩子吓跑，获得了他遗留下的手电筒。

来到车站前广场，点击尾握后用手电筒照亮了他的面貌，拍照记录。收集了三个认识市长的大人的头像后回到了河本家。分别变身为药店姐姐、拉面店老板和饭团头来控诉波查理。变身为饭团头时顺便还把失业的责任推给了波查理，彻底摧毁了市长对波查理的信心。虽然成功了，但河本还在波查理的手中呢，下一步就是调查波查理的所在了。

第3章 探警察署

卢梭来到警察署，准备寻找骷髅，询问他波查理的所在地。点击警察署后进行随意变装，然后点击大门进入内部。在最初的接待窗口处看到了犬饲刑事。点击他记录照片，然后询问“留置场のこと”。结束后移动到别的场所变身为拉面店老板，然后回到中央窗口。

但是在这里竟然遇到了真正的拉面店老板，对话时选择“ラーメン屋”、“ヨシ”、“出

前"，"シコシコ"。这些完美的回答让拉面店老板确认卢梭就是真正的拉面店老板……顺利将其支开。

再次和犬饲刑事交谈，询问"留置场のこと"，得知被通缉的人会被抓进去。看来想要进去只有变装成通缉犯了。移动到门口，点击告示板，记录下通缉犯的画像。然后变装成这个通缉犯，在窗口和犬饲刑事交谈。接下来的对话中选择"半 五郎志"，"40岁"，"广岛县"，"强盗"，终于让犬饲刑事醒悟，将你关入了监狱。

终于见到了骷髅，记录下相貌后询问所有的情报。在得知了波查理的藏身之处后变装成犬饲刑事，成功地被放了出去。终于要去波查理算帐了，最后骷髅还给了你骨头，据说是调查必需品。

第4章 怪盗对名侦探

波查理正在自己的房间和神秘人物对话，从话语中得知他的行动是被幕后的社长所操纵的，同时社长还给了波查理怪盗即将到来的警告。于是波查理告诫警卫要万分注意，同





时还在房间里配备了众多电子防盗设备。

与此同时卢梭也来到了这个别墅，一想到能救出塞努，卢梭就干劲十足。但是门前却有一只胖狗盯着主角。还好骷髅给了骨头，点右下头像选择骨头。使用后将胖狗轻松搞定！将狗的相貌拍下后绕过睡着的胖狗进入了别墅内。

卢梭刚一踏入内部，警铃便大声响起，在逃跑的过程中突然发现周围的景物都十分熟悉，和梦里一模一样。利用日光灯甩掉警察后来到了有雕像的死路，变身为警察避开了搜查。然后也跟梦中一样，在窗户边被四个警察所包围，赶紧变身为窗户。虽然这个窗户好象跟梦中的大不一样，但对付这些警察已经绰绰有余了。

然后来到了关押塞努的房门前，点击电子门锁后选择胖狗的照片并作为密码输入。顺利打开了房门，之后的故事会像梦里一样由塞努给一个吻吗？卢梭十分期待地进入了房间，但是里面却只有一个电子机器人，并朝卢梭冲过来。一阵扫描之后，他将主角判定为侵入者，于是大量的锤子扔向了卢梭。逃出门后卢梭来到了雕像前，调查雕像并将这个波查理雕像的样子拍下来。再次移动到奥之扉，变化成雕像的样子后进入房间内。这次那个机器人不进行攻击了，点击地上的锤子，获得了锤子。然后对着机器人使用，将机器人搞定，这下就可以安心地继续探索了。

点击大门进入内部的房间，终于见到了塞努。不过她见到主角时却吓了一跳，原来卢梭忘记换下波查理的面具了。不过现在还不能泄露卢梭的真实身分，于是选择"违う颜に变装"，用自由变装变化成别的样子。见到了主角的换装，塞努相信了卢梭就是真正的正义的怪盗。在帮主角包扎了手上伤口后便对主角进行谢礼。不过只是说谢谢而已（笑）。



好景不长，波查理带着警卫赶来了。见状不妙，卢梭暗自告诉塞努趁乱逃出去找她爸爸并报警。然后调查雕像，主角举起了雕像来吸引众人的吸引力。在塞努胜利逃掉后，和波查理的决战开始了！（选“決まった”。）卢梭顺势放出了烟雾，然后进行变装。用雕像变装后成功地迷惑了警卫，然后趁大家不注意使用锤子将波查理的头敲肿了。由于头上突然鼓起了一块，众警卫将波查理当成假货给抓了起来。

此时犬饲刑事连同市长和塞努赶来了，这次是证据确凿了。波查理被当场抓住。当塞努寻找卢梭并想跟他说两句感谢的话时，卢梭则打开窗户逃走了，不过塞努看清楚了卢梭的面目。

第2天，学校的人都在谈论昨天晚上怪盗对名侦探的事。原来不知是谁将这份东西绘制成了报纸，散发给了大家。邪恶的侦探被抓，塞努也被救出了，实在是个不错的结局。此时塞努出现了，她径自走到海藤边上，并叫主角午休时在屋顶上见个面。这个举动不禁让主角怀疑，莫非昨天她已经认出了自己的真实身份吗？

午休，如约在屋顶上相见了。交谈中她看了主角的手，果然昨天贴的创可贴还在，这下真实身分可是确实地暴露了……最后，为了让塞努保守这个秘密，只能答应她加入成为同伴了。

第2话 超能力！消失的凯西之谜

第1章 超能力者现身

在塞努成为同伴后，已经过了一个月了。此时她正在看电视，播放的是卢梭将被盗的宝石还回来的事（调查墙壁，塞努和电脑）。由于塞努的加入，让卢梭在行动时很容易获得情报，于是卢梭的工作效率提高了不少。今后卢梭收集到的照片也将由塞努来整理保管。

第2天来到学校，新闻同学很紧张地跑来告诉大家。茶叶老师消失了！点击新闻来询问详细情况，原来他昨天和老师一起去车站前广场。这里正有超能力者的表演，而表演内容就是将东西变没。接着超能力者“消失的凯西”出现了，她美丽的相貌令众人倾倒。（点击周围景物然后再点击老师）不过老师还是不相信这些东西，在凯西演示了将冰箱变没后还是不能让老师信服。接着凯西来到了新闻旁边，她将自己的力量分给了新闻，并叫他对水桶使用。在对麦克风吹气后，新闻成功地让水桶消失了。

此时老师跳了出来说这是幻觉。于是凯西便决定让老师亲自来扮演消失的对象。在老师钻进箱子后（将NDS盖合上）将箱子关闭后，老师真的消失了……而到了今天，老师也没出现。碰上这么可疑的事件当然不能熟视无睹，怪盗卢梭出动！



第2章 去波塔栗镇

在基地内换装完毕后便开始整理线索。分别选择“茶叶先生が消えた”、“ケーシー”和“超能力者”。得知凯西将在波塔栗镇的主题公园内进行表演。在最后确认了和塞努的联系方法（选择道具里的“通信机”）后卢梭便出发了。

来到了波塔库里镇，调查大门后可进入大厅。来到大厅后点击左边入口进入食物柜台，点击小弟弟并询问“このタウンのこと”，得知这里有四个可爱的栗子先生，很受小孩子喜欢（其实这里上面的招牌上就有）。回到大厅，这次来到右边的奖品柜台。在这里见到了药店的姐姐，询问她“ケーシーのこと”，得知这个姐姐其实是凯西的大FAN，但是观看的票子已经卖完了……这样的话岂不是白来了？



无计可施之下只能先回到大厅，调查上方左右的广告牌后用通信机联系塞努，选择“ほったクリのこと”，得知在栗子大会里获胜的人可以获得凯西的门票！而大会的内容则是看谁扮栗子超人扮得最像，这可是卢梭最擅长的啊！（选择“変装的名人”。）赶紧叫塞努将栗子超人的资料传了过来，不过只有三个人的资料，还有一个人的脸部资料没有。

退出通信，移动到“ゆっくり1丁目”，在这里看到了栗子超人1号和骷髅。骷髅正在发怒，交谈后得知现在他正在找自己的孩子。询问他“横にいるクリは？”和“なに怒ってるの？”后知道了他发怒的原因，原来骷髅是个急性子，而栗子1号说话实在太慢了，这让询问情况的他超级不爽。然后点击栗子1号，收集了照片后询问他三个话题，但是他说得实在太慢了，骷髅都睡着了……

再次来到礼品柜台，发现药店姐姐正在烦恼，原来她买的东西掉在了2丁目。来到2丁目，找到棒子的同时也看到了2号栗子超人，不过她说话像机关枪一样，实在是听不过来。不过这点倒和骷髅十分相似（选“ゲッソリ”），赶紧去1丁目找他帮忙。

1丁目，骷髅还在睡。点击画面放大，调查后骷髅还是不醒，此时再点击他的身体，然后使用刚才获得的“くすグリ棒”挠他胳肢窝。搞醒他后将他带到了2丁目，叫他帮忙和2号栗子说话（选“クリと话をする”）。果然他们两个志趣相投，接着选择两次“ぼったクリどこ”，知道了3丁目的位置。接着广播里开始呼唤骷髅，看来他的孩子被找到了。

来到3丁目，点击这里的3号栗子超人，他竟然吓得躲了起来。然后询问饭团头情报时广播响了，原来栗子大会马上要开始了。赶去的过程中通信器也响了，由于只见到了其中两个栗子超人，所以另两人将由塞努用电脑来制作合成照片。

移动到大厅，外出后来到了特设会场。和塞努联系，开始制作合成照片（选择“教え





る”），眉毛选择“げじげじ”，眼睛选择“まんまる”，嘴选择“富士山”，确认后（选“大丈夫”）最后合成了“ぼったクリ”。变装完毕后成功地获得了审查员的检验，并开始进入内部进行评选。终于获得了优胜，最后当红色栗子超人给你颁奖时选择“すかさずツッコむ”。虽然被嘲笑了一番，但终于获得了门票。

第3章 卢梭对凯西！

卢梭来到了凯西会场的特别席位，观看了1个小时的表演后，卢梭竟然也相信了表演的真实性，并对表演赞叹不已。然后，凯西竟然让对面的大厦也消失了！可是经过塞努的提醒，发现大厦消失后周围的风景也有所不同（选“周围の风景が违う”）。

得到这个重要的线索后主角便站起来指正凯西了，在指正时分别点击两个天线的大楼，有招牌的大楼和带绿色灯的大楼（顺序无所谓）。由此可见这是同一个地点的另外一个角度看到的风景！最后点击带绿灯的高楼，确定了当前看到的风景的位置。确认了这个会场是可以进行旋转的，从而可以让风景发生改变！（选择“この特设会场が”，“回转した”）被揭穿的凯西大发雷霆，竟然将卢梭之外的观众瞬间都变不见了。紧接着，她也想将卢梭变不见。之后她的斗篷将卢梭盖住了，卢梭也消失了……

第4章 波塔栗镇之夜

镜头一转，在一神秘地点，所有消失的人和物似乎都聚集在一起。而通过屏幕监视大家的，似乎就是波查理事件幕后的社长，没想到凯西也是由他指使的。而他们的目的就是将凯西的名声扩大，并再来一次大公演，以此扩大他们的买卖。

突然联系不上卢梭，这使塞努非常担心。此时卢梭竟然回来了，原来他在遮布碰上他的瞬间伪装成了墙壁（要在10秒内快速换装），这才让凯西以为成功让卢梭消失了。不过虽然知道她的技巧，但能将会场的所有人变没，这可是很恐怖的，没有对策的话只能去送死。这次就趁没人的时候去调查会场的观众席，看看有什么机关，然后再确认对策吧。

根据情报，要先去警备室将电梯的电源打开。选择移动来到大厅，变装为ぼったクリ后移动到“じゃぺくり2丁目”。点击2号栗子超人，从她那里得到了水桶和毛巾。接着来到移动到“びっくり3丁目”，在南瓜右下角发现了人脚……调查后使用使用“くすグリ棒”，挠他脚底板后那个饭团头终于起来了。和他交谈，原来是没地方去才躲在这里的……

回到了2丁目，点击2号栗子选择“オニギリのこと”。得知3丁目有人在后她立刻赶了过去。接着调查墙壁上的门，此时塞努联系主角，要主角小心这里的保安——独眼的塔滋。进入左边的警备室，虽然保安正在里面，但主角的变装却可完美骗过他。面对主角，他竟然还说一眼就能将卢梭给认出来……之后建议记录一下。



先点击桌上的薯片和照片，这样能够将保安的注意力引开，获得5秒钟的行动时间。此时要赶紧点击电话，看到当前时间是5:58，然后点击右上的时钟，发现时间只有5：52，看来是时钟没电了，告诉保安后获得了8秒钟的行动时间。赶紧调查钟右边的配电箱，这里要按照把手、右上的设备、左下的“展望エレベーター”的顺序调查，最后点击ON打开电源。成功后便能前往会场了。

第5章 打倒凯西

终于来到了特设会场，调查椅子时选择“けとばす”。卢梭在将椅子踢飞的同时竟然顺势掉进了内部，原来椅子下有通道，通过回转装置能让坐在上面的人掉进去……在地下空间内调查电梯旁边的按钮，按下后门开启了，这里竟然是下水道……

线索断了后和塞努相约在车站前广场相会。原来这里是茶叶老师消失的地方，所以塞努也想来这里调查一下。既然之前的通路是通到下水道，那老师肯定也是通过下水道被带走的（调查窨井盖）。仔细查看后果然在窨井盖上发现了一个方框，看来这里表演的手段也被解开了。

不过最终的问题还是归结到掉入下水道的人被运往了哪里，这就只能由卢梭亲自去查看一下了。刚下去的卢梭竟然又上来了，原来是下水道太暗了啊，获得了夜视眼镜，冒险开始！进入下水道后的卢梭看到了罐子和大量的脚印，果然这里有敌人活动的痕迹。于是卢梭跟随足迹继续前进，而塞努则回到基地去了。

终于见到了足迹的尽头，从下水道出来后卢梭见到的是一个神秘的黑色建筑。调查后在某块岩壁听到了敲打声，大喊（选择：炎の）炎之飞机头后里面传来了茶叶老师的声音，就是这里了！不过这个黑色建筑物的外层十分平整，完全没有入口。看来只能在明天找到凯西，从她身上找出线索了。回去和塞努交谈，她似乎有了一个好主意。

第2天，塞努装扮成了凯西的样子，并自称为黛西。她的超能力就是能将凯西变没的东西变出来。到时候凯西一定以为她的手下背叛了她，当她回那个秘密基地，自然而然就能知道那地方的入口在哪里了。不过关键中的关键还是：怎么将凯西的东西变出来呢？嘿嘿，这就要利用卢梭的变装技能了。

车站前广场，凯西的惯例表演又把行人哄得一楞一楞的。就在此时我们可爱的“黛西”也登场了。在发表了对决宣言后，战斗开始了（这里其实是对主角的考验啊，记得记录）。

比试中，卢梭要在15秒内将凯西变走的东西再变出来，也就是说给你绘画的时间只有15秒，要在最短的时间内将东西描绘好。在成功地变化成为电视、蜜瓜、烤鱼和玩具车后凯西对手下产生了怀疑。而她也在最后叫上了拉面店老板来进行比试。卢梭变拉面店老板也不是一次两次了，当然顺利完成。

失败的凯西十分慌张地逃回了基地，在拜托塞努带上警察一起过来后，卢梭追了上去。在秘密基地前，凯西用发光电棒打开了入口。原来墙壁上有个感光器，当光线射入时才能打开入口。可是到哪里去找发光物体呢？

旁边的老伯引起了注意，他光亮的光头正好可以利用。拍下他和老婆婆的在照片后变身为老伯。调查墙壁，再调查感光器后用光头让它产生了反映，然后使用“ワックスと杂巾”，在摩擦了头部后那光亮让入口开启了。塞努和警察也赶到了。

进入内部后卢梭华丽地揭穿了凯西的手段。（选择“マンホールのフタ”，“イスどんでん返し”，“ここにいる”。）这一切都被警察看在眼里，准备将其捕获归案。但最后气急败坏的凯西却朝主角冲了过来，被主角轻松打翻。将救援工作交给警察后，卢梭释放烟雾离开了。第2天，被救的老师终于回来上课了。可是上课时卢梭竟然又在睡觉……



第3话 宇宙人来袭！地球最大的阴谋

第1章 危机！宇宙人登场！

早上，学校内的大家依然在讨论怪盗卢梭。众人都传说这个身分不明的家伙是传说中的怪盗米里昂假面的孙子。然后又开始了上课，但十分突然的，在一阵奇怪的响声之后，有一半的同学倒立地漂了起来。

顺序和老师、新闻以及漂浮起来的人对话，大家都觉得很奇怪。此时外面也发生了骚动，原来外面竟然停放了一个超大的飞碟！外面的一些人也被搞得漂浮了起来。在调查了飞碟和外面的行人后从飞碟内出来了一个装束十分诡异的家伙。从他的相貌、装束以及身后的飞碟来看，莫非真的是外星人吗？（分别调查外星人的头，身体和身后的飞碟。）此时他开口说话了，自称宇宙人，而地球已经被占领了……而不服从的人则将失去呼吸空气的权利。

第2章 潜入UFO！

换装完毕，区区宇宙人怎么能阻挡我们怪盗卢梭的脚步。既然在电视和网络上都看不到相关情报，那么就让我们亲自潜入来调查吧。来到飞碟门口，点击外星人，这里戒备森严，不让你进入。

于是只能到处去寻找线索，在学校和车站前广场调查周围，和人交谈。车站前广场可以拍到倒立的恐龙海报。然后来到药店，这里已经被外星人占领了。而拉面店中则可吃到漂浮在空中的外星人拉面。公园内，小孩的手电筒被外星人抢走了，虽然卢梭很想将其夺回，但碰不到对方。



从怪盗基地来到警察局，询问犬饲警官一些问题后再次前往药店，此时药店姐姐已经回来了，而外星人也不见了。拍照后和她交谈，得知附近有了宇宙税务署和秘密UFO俱乐部。来到宇宙税务署，调查海报，拍照。然后换装成药店姐姐，和漂浮着的男子对话，然后就可拍下这个药店姐姐男朋友的照片。

然后移动到药店，换装成药店姐姐的男朋友和她交谈（换装时给的脸是倒的，你要画成正的）。在之后的交谈中选择“彼氏のフリをする”和“知らないです”，成功地骗过了药店姐姐，从她那里获得了秘密UFO俱乐部的会员卡。

来到秘密UFO俱乐部，再次变身为药店姐姐的男朋友（这次变装必须A级）后用会员卡，进入了俱乐部内。一进门就见到了这里的妈妈桑，当你的变装为A级时她便会告诉你一些额外的事。询问“ぼくのこと”，然后选择“医者”，“映画”，“すき焼き”，这样就可以探听到她的秘密。

跟随她进入VIP室，然后她去洗澡了……后面的事真值得幻想。等她离开后调查桌子上的三张卡片并拍照，完事之后妈妈桑回来了。不过她竟然是个人妖……卢梭飞也似地逃了出来。接着来到UFO入口，变身为海报上的宇宙人进入（两边脸都要画全）。点击门旁的密码锁，选择在妈妈桑那里得到的记号1，描绘后就能将门开启了。然后变装成外星人混到里面，交谈中获知这些宇宙人似乎都是假扮的。

此时来了个头头，他通知大家卢梭已经混入内部，所以要对暗号，选择“9”，“クッキー”，“ソード”。躲过一劫后点击右边的门进入电脑室。然后点击左边墙上的图并拍照，完成后回到原来的房间。和众人对话后按照提示来变装，变换一次后继续对话。依次变装成“オトメ星人”，“へのへの星人”，“チューオー星人”，“メンドー星人”。事件结束后进入电脑室，变装成“ゲキガー星人”，回到原来的房间。迷惑了那个傻瓜外星人后就可以

得到钥匙了。然后调查左边门旁的钥匙孔，使用钥匙后进门。

第3章 宇宙人的秘密？

点击进入中间的门，调查墙上的洞，然后选第一项偷看四次。这帮家伙竟然是人类假扮的，而倒立现象则是一个神秘装置的功劳。他们的目的就是赚钱，而之前的波查理和凯西也是他们搞的鬼。接着用通信机和塞努进行联系，然后再次查看，结果被发现……被抓进了牢房。

在牢房内依次调查床上的被子，枕头和厕所，然后调查右边的墙壁，做了一些尝试后还是不能将墙壁砸坏。然后再次调查被子，看到了上面白色的床单，再调查墙壁选择“シーツを使う”。利用床单巧妙伪装（敌人发现时用触控笔拉住床单不让他扯）后逃回了基地。

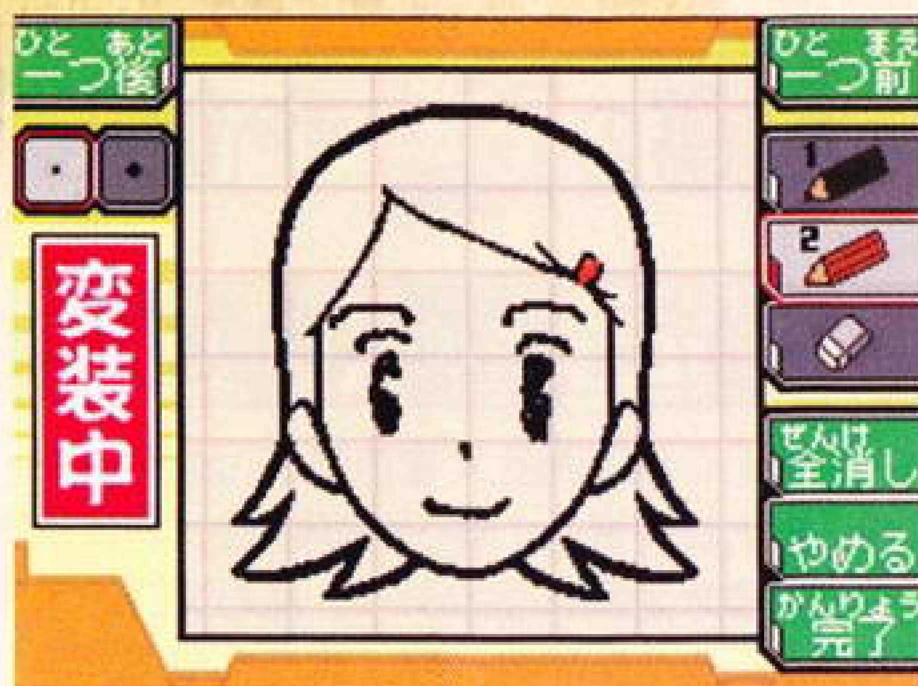
在穿上备用衣服后卢梭谈起了小时候向怪盗米里昂假面学习变装技术的事。真是名师出高徒啊。正在卢梭回忆的时候窗外竟然出现了外星人的身影。为了防止他去上报，卢梭急忙追了出去（之后要在画面中点中外星人三次）。成功抓到外星人后却发现这是调虎离山的阴谋，基地被炸毁，塞努也不见了。

第4章 受挫的卢梭

这次的失败对卢梭的打击非常大。先移动到学校，和大哭的小女孩对话，然后调查气球，对麦克风吹气将被宇宙人毁坏的气球给还原。然后来到公园，调查狗和背景。点击发现的骨头扔给狗。

接着来到其他地方和别人对话，发现这里的人都受到宇宙人的侵扰。而在宇宙税务署门口，众人更是十分盼望卢梭能够回来。





（这里主要和各处的人对话，在宇宙税务署要对话多次。）但是已经没有办法了，回到基地，望着被烧毁的基地，卢梭十分没落。

“真的一切都被烧毁了吗？”神秘的声音传来，“你那守护人的心一定还没有失去。不是帮助了小女孩和狗吗？”是怪盗米里昂假面（选择“ミリオンマスク”）。在激励主角的同时他也将换装服给了卢梭，原来这是塞努在逃出时紧紧抱着的！拿着服装，卢梭决定，一定要将宇宙人击败！

第5章 通往胜利的大决战

以学校为临时基地，将敌人的幻觉装置破坏的行动现在正式开始！再次UFO后，点击左边的门进入走廊，这次调查两次最右边的房间，进入。十分幸运地是这里一个人都没有。调查电梯旁的开关，选择“押す”再选择“入る”。来到2楼后发现电子锁，调查后输入数字，按照电子锁上面显示的数字来输入，数字的移动会越来越快。不过门开启后里面却是一堆装扮成宇宙人的坏蛋正朝外走，赶紧退回。

然后点击电梯开关，进行变装，变换成电梯开关。此时偷听敌人对话，好象2楼设置了新的电子防护装置。不过虽然装扮成功地骗过了敌人，但他们可要按按钮下楼的啊。先装扮电梯发声（选ホーホケキョ），然后要在10秒内按卢梭身后的电梯开关。成功躲开了这帮外星人。

来到2楼通路，先点击墙上的机器人，原来这就是2楼的电子装置。既然这个门不让进，那么先点击中间的门进入休息室吧。这里有个正在打盹的外星人，调查花后听到了他说梦话。然后点击外星人，选择所有的选项来

依次询问，原来那个装置只有在指定的时间才能开启。而每天的时间是不一样的，这个布袋头的任务则是交换电池。

询问完毕后回到走廊，进入最右边的房间。这里虽然有外星人，但其两眼视力都0.1不到。在她把卢梭当成自己人时询问了所有事项。重要的情报是那个幻觉装置叫“サカサミエール”。

回到中间的休息室，点击外星人，询问“サカサミエール”。然后回到走廊，点击机器人，再点击时钟。接着进行换装，变身为1点整的挂钟（蓝色是分针，红色的是时针，画成1点整的样子便可）。将门骗开后变身为“へのへの星人”成功潜入。在房间内调查左边的密码锁两次，分别描绘“ナゾの符号2”和“ナゾの符号3”。将周围照亮，并使幻觉装置出现。狂点幻觉装置将其敲坏，所有人都恢复了原状。

此时发生警报，众坏蛋杀来。你要在10秒内变成挂钟，接着要在8秒内变身为壁砖。然后主角逃到了一个由两个电子装置看守的门处，它们要同时看到正确的人的脸才会将门开启。接着两个外星人走了出来，他们的脸型一样。而交谈的内容，是说门





内藏着的是众多“机密文件”，是这个商会罪恶的证据。

变装成“オロコンナ星人”后点击右边的门进入会议室。出色的变装骗过了看守，进入右边的企画室。先调查桌上的文件，将黄紫蓝三个文件收集起来。再调查海报，发现最左边的那张是可以撕下来的（调查海报的右上角）。回到会议室，调查外星人右边的墙壁（不是有被撕下海报的痕迹的地方），然后使用海报。将头像叠在一起的样子用照片记录下来。

再来到门处，利用刚才的照片换装，成功骗过装置进入门内。内部书物众多，从中卢梭发现了大量的证据。可是就在这个时候最终BOSS社长杀了过来，他乘作着最新的机械装甲，决定叫主角干掉。这些钻头会记住主角的脸，进行跟踪攻击。此时要求你在25秒内变身，调查右边的箱子进行变身。然后要点击BOSS机器人胯部的画板，选择卢梭的照片，将其绘画在这个面板上。导弹寻找到这个标志后便攻了过来。博士失败了，但他却启动了飞碟自爆装置。卢梭要在两分钟内逃出这里，期间要在电子锁上输入“ナゾの符号1”来开门，然后还要在黑暗中摸索出门把手。

虽然成功解决了事件，但绝不能让社长逃走。乘坐犬饲警官的警车开始追击社长，这里要求玩家在三分钟内绘制三个交通指示牌，成功将社长引到警察局后终于逮到了这个家伙。

回到被炸毁的基地，两人正盘算着去找个新基地时却被前来道谢的群众包围了。虽然卢梭面对电视台的采访十分高兴，但怪盗手册5条里面写了，保持神秘感是很重要的。接着卢梭放出了烟雾，众人看到了两人穿云而出，飞向天空。成功地用两个娃娃引开了众人，卢梭和塞努却躲在被炸毁的基地里暗自高兴。为任务的成功完成而欢呼吧！

文 宇轩 编 软饼干



《数码宝贝》又出新的游戏了，这两天新的动画片也在日本热播中。本作虽然和动画关系不大，但那些熟悉的数码宝贝总能给予我们感动和怀念之情。游戏素质很高，各种系统都很有特色，甚至能通过Wi-Fi和全世界玩家联机，游戏最吸引人的地方大概还是那超过200种数码宝贝的搜集吧，强力推荐。

数码暴龙物语
デジモンストーリー
◆Bandai Namco Games◆RPG◆2006年6月15日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

为成为最强的数码猎人而努力吧！

常见新手问题和系统详解

1. 关于菜单选项

在游戏可操控时间内按START或R键进入菜单，上下两排的选项分别为参战数码宝贝状态、道具装备、分支任务和数码农场、数码图鉴、游戏存档。游戏的存档只有一个，需要覆盖时请注意。

操作介绍

十字键	控制角色方向(本作为八方向移动)
A	确定
B	取消
START/R	弹出菜单选项
触摸屏	菜单辅助操作

2. 关于数码宝贝的属性

在数码图鉴或参战数码宝贝状态里可以看到对应的数码宝贝属性，具体如下表。



日文名	中文名	作用
こうげき	攻击力	影响数码宝贝普通攻击和无属性技能攻击力
ぼうぎょ	防御力	影响数码宝贝抵御伤害的能力
せいしん	精神	影响MP和魔法技能攻击力
すばやさ	速度	影响战斗系统的顺序排位
そしつ	素质	该数码宝贝该形态最高等级

这些属性除了通过战斗积累经验升级和装备道具外，还能通过在数码农场的锻炼中提升。属性下方的能量槽就是锻炼槽，一但有过锻炼就会提升。另外数码宝贝还有一个爱心槽，只要随身携带就会提升。

3. 关于战斗

游戏的战斗方式很特别，是在敌我两方各自5个格子上进行的。我方出战数码宝贝最多数量为3，但可以有另外3个数码宝贝随时替补上场。敌方最多一次性出场数为5，一般一个敌人所占格数为1，但有些BOSS例外。战斗的时候我方成员战斗图不可见，有些类似于《DQ》。但和普通RPG最大的不同是引入了一个新的扭蛋排列系统，每次战斗开始时即按照场上所有的

数码宝贝速度值进行排序，排序的结果显示在上屏的左半位置，在每一回合开始的时候自动下落一个扭蛋，上面所画的角色即进行攻击或其他操作。这个系统的好处在于，既可以用最简单的方式显示速度这个关键属性值，又可以方便玩家进行直观逻辑思维，提高整体战略性，等熟悉了之后相当好用。数码宝贝的技能或普通攻击甚至道具都有范围显示，就标注在每个技能的后面。如果该图标为蓝色，即为状态或回复技能，显示红色即为攻击技能。在参战数码宝贝状态或战斗选项里还能进行我方战场排列，选择三个战斗成员分散或是集中在一起。分散的好处在于敌方多格范围的技能无法充分发挥威力，而集中的好处则在于给我方成员使用回复或状态提升系的范围技能时比较有利，怎么取舍就看玩家自己决定了。一但上场的三只数码宝贝都挂了以后，可以把省下的三只替补替换上场，等再次被全灭了之后游戏才真正的Game Over。



4. 关于EXP和种族EXP

每次战斗之后，团队都会获得一定的EXP和种族EXP。这几个数值都是团队所共享的，无论随身携带的是三只或是六只数码宝贝所得的EXP都相同，一旦有一只数码宝贝装备了增加EXP的戒指，那么所有战斗成员所得的EXP都会增加。普通EXP只有一项，作为升级时使用，而种族EXP却有8项之多。消灭不同种族的敌人即可获得相应的种族EXP，主要是为了进化而用。8个种族分别是：

龙系	リュウ	植物系	ムツクサキ
兽系	ケモノ	钢铁机械系	キカイヘンイ
水系	ミズ	恶魔系	アンコク
飞行系	トリ	天使系	セイ

5. 关于数码宝贝的进化和退化

数码宝的成长路线是：幼年期→成长期→成熟期→完全体→究级体。而且进化的时候还有许多不同的分支。看着自己的数码宝贝一点一点进化成长，这恐怕也是最吸引人的地方。本作在数码宝贝达到一定条件后就能选择进化，有关条件可以在数码宝贝状态里的进化图中看到。主要条件是等级条件，同时还有一些是需要属性值达到一定要求的。越强力的数码宝贝形态所要求的条件也就越苛刻，比如种族EXP要求和爱心槽要求等等。游戏中最BT的要求是海神兽的进化，需要水属性种族EXP60000，没几个小时是完不成的。因为这么BT的条件还有玩家希望在属性上限方面进行突破，退化功能就有它的用武之地了。数码宝贝退化之后并不会完全回复到初使状态，另外所有积累的EXP和种族EXP都有保留。比如我第一次进化的钢铁暴龙兽资质只有38，而究级形态所需等级必须达到42，这样就只有退化后再进化达到了。而另一形态奥米枷兽要求更是达到了62级，要退化多少次我来算算……退化功能游戏初期不能选择，要完成了相关任务之后才会出现。另外更有一些数码宝贝的进化是需要通过Wi-Fi和别的玩家的数码宝贝融合产生的。



6. 关于数码宝贝的扫描和捕捉



每次战斗前(除BOSS战外)都会对每一个出场敌人进行一次扫描，一般初期每次扫描进度为10%～20%，后期甚至有些只有5%和3%。等这个数值满100%后就可以在图鉴里看到该数码宝贝的完整资料，并在数码农场中召唤出来，作为战斗成员加入，召唤后数值自动清0。该扫描数值还可以累计突破100%，最高为999%，指数越高召唤出来的数码宝贝属性就越高。召唤后的等级为该数码宝贝形态最低等级。本作登场数码宝贝超过了200种，全部收集的难度可想而知……

7. 关于数码宝贝农场



数码宝贝农场是这个作品的另一大创意所在。玩家可以在这里饲养数码宝贝，进行各种扩张和加筑。平时冒险的时候就在上屏显示，打累了看看那些可爱的数码宝贝在这里尽情玩耍也满惬意的。数码农场的时间是以10分钟



为一天计算，一天满了之后会自动发送报告汇报数码宝贝们的锻炼成绩。各种练习器材可以在数码农场商店里购买，并安放到相应位置。数码农场不止一块，游戏初期会送你



两块，然后就可以自由购买不同属性，不同样式的数码宝贝农场了。进入镇上的红色传送点就可以进入农场选项，四个图片选项分别为返回、农场(查看农场指数/切换农场)、数码宝贝(选取农场数码宝贝\已召唤的数码宝贝/召唤数码宝贝)和锻炼(选取已有锻炼项/放置替换锻炼器材/选取已有器材)。注意召唤出来的数码宝贝还要通过在"已召唤数码宝贝菜单"里选择之后才能加入到战斗队伍或是农场中去。

8. 关于Wi-Fi和融合进化



由于本作添加了网络功能，通过Wi-Fi无线网络，玩家可以和远在世界任何地方的朋友进行数码宝贝的通讯和交换。还可以把自己的数码宝贝和别人的一起进行融合进化，产生神秘的数码宝贝蛋。这里的种种秘密就留给玩家们自己探索吧。

流程攻略

新的冒险故事就发生在离现在不远的21世纪。在数码机械急剧发展的数码世界中诞生了一种被称为"数码宝贝"的生物。他们靠吸收周围的数据和Bug持续繁殖和变化，接连不断地增殖着。但是，由于某些原因，这件事实际上被国家公安委员会和数码世界特搜队DATS隐瞒了。我们游戏的主人公为了调查谜之怪物的传言，偷偷潜入到学校的电脑室里。在输入了一连串的搜索字符后，他竟然意外地发现了一个奇怪的农场，并收到了一封来路不明的邀请函。突然，四周的世界暗了下来，主人公就这样被凭空传送到了一个谜之世界……



当四周重新亮起来之后，他(就暂时称为Zeus吧)发现自己已经身处于一片丛林之中。"叽哩呱啦！"就在不远处传来了一阵说话的声音。偷偷走过去一看，竟然是一群从来没见过的生物，一个自称为神圣天使兽的数码宝贝正在向其他人讲解有关进化的事情。讲解完毕后，那些奇怪生物都站到一个绿色的球状地板上消失了，主角很好奇，也跟了上去。

原来那里是个通向数码宝贝市镇的传送点，向导大耳兽很热情地向Zeus介绍了有关这个世界的情况，并推荐他去研究中心看看。继续向上走，突然有男人跑了过来把Zeus撞了个人仰马翻，那人自称是カズヤ，是数码宝贝农场的管理员，刚才通过网络看到的就是他经营的农场，临走的时候还欢迎Zeus随时去参观。在研究所的门口，一个身穿白色衣服的老人问明了主角的来历。他告诉Zeus，他就是研究所的博士，正在调查研究这个世界的真相，数码宝贝即将要发生前所未有的大危机，请求我们协助他来拯救这个世界。反正主角正是为了调查此地而来，一时也没有别的事情，于是很爽



快地答应了。博士带他到了研究室内部，原来刚才的神圣天使兽就是这个世界的主管之一，除了他还有四个圣兽，统称为四大天王。接见了过后，它让亚古兽带Zeus去挑选他的初期伙伴。

初期的三只伙伴分别是独角兽、滚球兽和种子兽，选择哪个就要看大家各自的喜好了。选择完毕后返回，四大天王之一的青龙兽也出现了，他给了Zeus第一个任务。

现在可以在镇上自由活动了，不过很多地方还不开放，随便拿两个宝箱之后来到传送点，大耳兽把你传送回了开始的那片丛林。刚走过一个版面就碰到了衰仔兽在追打两只数码宝贝，轻松解决之后青龙兽发消息过来要你回村里的农场看看。绿色传送点右边的红色传送点就是去农场的路。古乐兽很简单地把农场介绍了一下，青龙兽也很大方地把这块地方借给Zeus使用。临走的时候顺便把那只已经100%的幼年期数码宝贝召唤出来，它会进化成海狮兽。这个游戏里所有的参战数码宝贝都会跟随在主角身后，感觉很棒。

返回那张地图，接着走会碰到加布兽，他帮助Zeus清除了路上的杂草。接着向前走遇到奥加兽，并且发现他前面有一枚蓝色的芯片，和这种难看的野兽聊什么天，直接开打。第一个BOSS比较难缠，不过只要稍微练下级就很容易对付过去了。随后接到古乐兽的消息，说农场新加入了饲养业务。跟着加布兽一起回去吧镇子去看看吧。



加奥兽

回去以后镇上的东西基本开放了，手头也有了些钱。从农场出来以后，左手是农场商店，里面可以购买各种有关道具。右手通往道具商店，里面可以买到道具和装备。晃荡一圈后到农场和加布兽对话，新的任务和地图出现了。

在传送点选择进入新地图山道后继续向前走，在半道发现路边的蓝色芯片，可这时突然出现了两个捣乱的数码训练师，召唤了两只完全体的数码宝贝就想要攻击Zeus，还好多亏一个叫ユージ的大侠相助，才免招祸害，ユージ还告诉了Zeus有关数码宝贝进化的事情。回到农场和古乐兽对话，突然一只全身漆黑的亚古兽出现了，为了追踪它的来历，Zeus再次回到了山道地图，进入一个分叉口后先去右边的版面拿到钥匙，再返回下方的版面打开锁住的大门。黑暗亚古兽HP比较多，和那种杂兵完全不一样，打起来要小心才是。

为了表彰Zeus所做的贡献，青龙兽亲自授予了他“青铜训兽师”的称号。接着四圣兽的另一个成员玄武兽闪亮登场，他把第二块数码宝贝牧场送给了Zeus，还说有个叫菲尔的人不见了，要你赶紧去找到他。



在镇上修整过后去左边的牧场商店，在圆桌边上找到一个名叫ユーノ的男孩，他说他姐姐エリー应该知道菲尔的消息，但她人也不知道去哪了。这就有点奇怪了，两个人同时失踪，肯定是有问题。返回数码宝贝研究所，在门口看见刚飞来的比丘兽。她说她刚才飞过森林的时候看见エリー一个人跑进去了，森林里有很多植物型的数码宝贝，怕是有危险。还等什么，马上去新地图吧。

新地图里的敌人等级比较高了，一般在7级以上，甚至有成熟期数码宝贝出现。不过如果有火焰系绝招的话(如果开始选滚球兽并进化成亚古兽就有)，打起来并不困难，正好当练级吧。

一路前进，路上有个版块可以发现一个上锁的蓝色箱子，需要有钥匙才能打开。在迷宫的最后，周围的树突然都变成了枯黄的颜色，到处都布满了各种粘稠的蜘蛛网。正在攀爬蛛网的Zeus听到了一声尖叫，果然是エリー，她被黑寡妇兽绑架了。黑寡妇兽很强，如果等级

不够的话一下可以直接秒掉我方数码宝贝半行血，干掉她之后成功解救出了エリー。

可是エリー并不知道菲尔去哪了，先到研究中心找玄武兽说话，他让你去找乌龟兽。出门和エリー对话，然后到道具商店外找到乌龟兽，他说他也不知道，让你去找安德鲁兽。连忙跑到传送点边询问安德鲁兽(就是长得像机器警察"莫菲"的那个)，他说黑暗亚古兽肯定知道。(晕，数码宝贝也喜欢玩虚的，办事一点不干脆 =_=)返回到第二张地图，那里的数码宝贝已经强了很多。在原来的位置找到黑暗亚古兽，他已经进化成黑暗巨龙兽了，不过我们也强了很多，who怕who啊，开打。结束之后他极不情愿地说出了新地图ぜっぺきバレー可能会有用的情报。

新地图里暴龙的种类很多，不过大多数是神圣系的暴龙，等级在11级以上，全是成熟期或完全体的，更不好对付了。第一个分叉的时候上方是条死路，不要上去，万一错了可以从天桥的缺口上跳下来。基尔兽和妖狐兽很有型啊，还有玩具熊兽，要抓的赶紧。第二个分叉选上面的那条路，一直走看到熊猫兽。还好此迷宫无须BOSS战，不过要回答熊猫兽的问题，先选第一项，然后是第二项。选错的话可是会直接传送回迷宫起点的哦……(我就是被这样送回来三趟才明白过来的，汗)



回到镇上后再次踩上传送点，熊猫兽打来电话说他已经帮你调查到菲尔曾经去过下水道，天知道他一个人跑那里去干嘛，新地图はいすいトンネル出现。

下水道里大多是水系和机械系的数码宝贝，居然还有大便兽(好臭)，等级在14级左右。迷宫越来越复杂了，考验路痴的时候到了。尽头看到一坨白色的大便兽，拜托，身上那么脏就不要出来混嘛……

令人汗颜的是，大便兽说Zeus又来晚了，已经不在这里了。看样子可能是到クロンころざん去了，OH! My God! 希望这次是最后一次吧。

来到矿山，这里被很多数码宝贝占领了，有机械和恶魔类的，个人比较喜欢的小恶魔兽也在这里，可惜本作恶魔兽的究级形态要求好高，但是拥有5格全屏攻击这点优势还是值得一练的。在迷宫的尽头发现正在挖掘的菲尔，他说他正在找远古数码世界遗留下来的宝物。就在这个时候，一头究级体的机械邪龙兽出现了，向他们索要挖掘到的芯片。黑暗巨龙兽赶来保护主角(记住，坏人是可以变好的)，结果无奈地被秒。好在菲尔聪明，给了邪龙兽一个假的芯片，让他退化成了完全体的丧尸暴龙兽，这就好对付多了，但也别小看它，是目前为止最难对付的BOSS了，要做好持久战的准备，最后在离开前向烈士黑暗巨龙兽默哀三分钟。


亚古兽

返回后玄武授予玩家"白银训兽师"的称号，现在可以去道具商店里层的高级商店了。然后白虎兽上场，首先他对Zeus能打得过完全体而表示惊讶，接着就让他去数码宝贝农场找巴古兽。进入传送点，狡猾的巴古兽说他现在很忙，让Zeus过一会儿再去找他(我汗-_-|||)。再次进入，他又说他在那张森林地图里面掉了东西(就是黑寡妇兽那张)。OK，OK！为了完成任务，去就去了，反正玩到这里大家都已经被使唤惯了。

巴古兽走得超快，一开始就甩下Zeus走了。在地图探索途中又遇到他，他说他已经跑不动了，让Zeus找到了以后给他送过来(欠揍啊)。这次出现的大多是黑暗系的数码宝贝(我邪恶，我喜欢)，黑暗大耳兽的究级体超级华丽，黑暗加鲁鲁兽也很有型，这里的遇敌率很高，总之想要就赶紧了。在路上捡到丢失的蓝色芯片，原路返回和巴古兽对话就算完成了，谢天谢地它总算不折腾了。



回农场之

后管理员エリー逼着巴古兽道了谢，原来他原本很强大，可是由于某种原因失去了能量。然后新地图バゲットめま开启了。

从这张バゲットめま地图开始，游戏真正开始有点难度了，敌人等级都在17以上，队伍里没两三个完全体还真搞不定，除了练级外，还有装备的作用也很重要，好装备能加很多属性。一开始遇上两只岩石兽，它们说沼泽已经被怪蛙王控制了。继续向前，迷宫的机关多了好多传送的漩涡，一不小心就会迷路了。晃荡了将近半个钟头，Zeus终于找到了出路，可是怪蛙王的力量对现在的Zeus来说简直是BT，能不能过就看玩家RP了。注意他有两格的攻击判定，可以使用大范围攻击招式。

侥幸获胜之后两只岩石兽向你道了谢，巴古兽也来掺和一脚。自动传送回镇上，走到农场商店前和エリー对话，然后回到传送点的版面，遇到了阿尔法兽，说了通莫名奇妙的话就走了。再次来到农场，菲尔跑来说出事了，突然半空中凭空出现了一个影像，居然是大反派恶魔兽，原来是他把エリー拐跑了。按照他的提示来到下水道(一般坏人都选择这种地方，汗)，这里多了很多强力水系怪物，比如海狮兽和海龙兽(为什么海里的数码宝贝跑下水道来了……)而且经常5只一起上来，很是麻烦。恶魔兽在原来大便兽呆的地方等着Zeus，还好他的实力比怪蛙王还差那么一点。结束后エリー被传送了回来，拼命向你道谢。

回研究中心找白虎兽汇报工作，巴古兽失去的力量终于有了下落，出门的时候又遇上了那两个捣乱的家伙(是你们- -)。接着再次返回农场，古乐兽发现巴古兽的表现有点奇怪，并告诉了你他向新地图マングローブもり的方向跑了。

沙滩(マングローブもり)地图几乎都是鸟系数码宝贝，等级在24级以上，分支又多，转得头都晕了。按照中、上、上的顺序就能少走很多冤枉路(至少我是冤枉透了)。BOSS战分两部分，开始三个杂兵很好解决，可是后面那只企鹅却奇强无比，四只完全体的数码宝贝对付他都有点困难，解决后把巴古兽乖乖带了回去。

回到镇上后去农场商店外，和一个金发的男人对话，他说有人在找他，于是去研究所外面，Zeus看到一个熟悉的身影，他就是曾经的救命恩人ユージ。从他口里得知新地图るぼけキャニオン。

新地图るぼけキャニオン基本都是暴龙系的成熟期和完全体，等级在28～32左右，实力普遍很强。还好迷宫虽然很长，但没有什么分支路线，一直走就可以了。迷宫尽头的BOSS是公公兽和婆婆兽，他们让Zeus了解到了什么叫"兽"不可貌相，实力太强了(直到后来我才知道他们原来都是究级体……)。



回来后，从巴古兽口中得知他的原形原来是玉兔兽，他的力量都来自那枚蓝色芯片。和他一起回到矿坑地图，在半路上又遇到了那两个捣乱的家伙(又是你们- -)，其中一个人还拿着玉兔兽的蓝色芯片。眼看他们招架不住，竟然把那枚芯片使用到大比多兽身上，结果虽然一下子就进化到了究级体，但却失控攻击起主人来。那个家伙逃得倒真快，一溜烟就跑了，留下的那个同伴不知道如何是好。这时候，巴古兽挺身而出，一下就把究级体秒掉了(汗，有那么厉害怎么不早说)。从下一个版面的传送点返回，进入农场。在芯片的威力下，巴古兽终于又变回了原来的形态。他对Zeus道谢了一番，然后邀请Zeus和他一起去消灭黑暗的势力。Zeus当然是答应了，新地图ジャンクこうじゅう出现。

ジャンクこうじゅう大多也是黑暗系的数码宝贝，特别是那种黑暗积木兽，一来就是5只，等级都是28级以上，不过扫描一次后指数就满了，真好抓。垃圾桶兽攻击力很高，范围也很大，要小心(你就素那大便兽变的，别以为套个钢桶我就不认识你了)。另外黑暗钢铁海龙兽也会在这里出现。迷宫分支很多，而且都伪装得很好，等到发现走冤枉路时已经晚了，就当练级吧。BOSS是究级丧尸暴龙兽，恐怖得要命，还是先存个档，祈祷一下，然后做好GAME OVER数次的准备吧……不过树大招风这个理没错，BOSS一人就占了三格，大范围技能的效果全收了。结束之后玉兔兽把自己的数据交给了Zeus。

回去和白虎兽交差，获得"黄金训兽师"的称号，而四大天王的最强成员——朱雀也终于登场了。就在这个时候，突然拉响的警报把

Zeus和大家都吓了一跳。一个甲虫兽进来报告，四大天王之一的青龙兽不见了，紧接着，玄武兽和白虎兽也相继消失，朱雀和神圣天师兽推断，一定是某种病毒导致了这场变异，炮灰任务还是交给了Zeus。

新迷宫里的敌人都在35级以上，大多都是完全体，块头明显增大。注意如果实力不够的话可以通过在传送点周围打怪练级，不行就返回以前练级的方法来增强实力。后面的几个最终迷宫实力一个比一个强，最好在这里就做好准备。有一种敌人会很频繁地使用催眠，小心点对付。遇到分叉的时候走上面的道路一直走就会遇到青龙兽，由于病毒的侵蚀，青龙兽已经完全失去了以前的记忆和理智，朝Zeus猛攻过来。四圣兽的实力相信大家都没什么意见了，如果没做好充分准备还是别去动它了，否则自尊心会严重受损(笑)。战斗之后青龙兽终于恢复了理智，回朱雀那交差吧，他又为Zeus打开一张新地图，接下来要面对的圣兽是玄武兽。



トロピカレよとづ地图和上张相比区别不大，敌人的状态技能从催眠换成了混乱攻击，自己打自己的滋味可不好受。一直前进，出现分支的时候选择上面的那条路走。路上的楼梯下去可以拿到宝箱，不过拿完就回来吧，被死路困住的感觉真是不爽啊。关底的玄武兽看来和青龙兽一样病得不轻，还是武力解决比较好。



拉拉兽

传送回镇上以后去农场，收到エージ发来的消息。来到农场道具贩卖商店的2楼，与エージ对话，之后大部队都离开了。再次返回农场之后得知整个事件都是一个叫バッドテイマーズ的组织(英文名叫bad tamers，简称BT，真难听……)捣得鬼。来到ジャンケこうぃょう这张地图，一直走，发现之前的两个捣蛋鬼，才偷听了两句就被他们发现了，战斗很简单，一点都不难对付。完事后他们又溜了，继续追赶上去。经过无数次的反复追赶之后，他们把道路上的电网拉开了，无奈只好先返回把电网关闭。在3条分支路线的地方解决三个杂兵，之后来到刚才的电网处，终于来到了BOSS处。打完之后终于可以歇会儿了。接下来是找白虎兽了。

又是一张分支路线比较多的地图，爬过一座冰山后通过水下管道进入海底隧道，途中会遇到BT组织的首领，与它交谈一会儿后白虎兽出现，还是开打吧，战胜之后BT首领仓皇逃窜，继续追赶，好不容易抓到了BT首领，又打败了被他谎话所欺骗的数码宝贝BOSS，但一个时间虫洞突然出现，又让他逃跑了。返回朱雀兽那里，最让人担心的事情终于发生了，朱雀兽也被病毒所感染，和BT首领一起消失了。

进入新迷宫后如果不想被分支所困扰就按照上、下、上的顺序走吧，其实只要不走冤枉路，迷宫还是很短的(众人：废话！)进入通过传送点后看见BT首领，决战终于开始了，BT首领连续招出了3只神圣系究极体，分别是基路比兽，究极天使兽，神圣天女兽。好不容易打完了之后先别偷着乐，记得消失的朱雀兽吗？没错，第二次BOSS战开始了。随着一声尖叫，朱雀兽终于苏醒了，受到声波震动影响，BT首领也终于亮出了原形，原来他就是捣蛋鬼ケインン。



回到数码中心，朱雀兽授予Zeus"白金训兽师"的称号。神圣天使兽告诉我们，如果要取得最终的称号，还必须经受住训兽师们的轮番考验。来到商店前的狮王兽那里，堵住的那条路终于可以进入了，里面是数码斗技场。进入后跟レオモン对话，3个问题的时候都选择第二项，开始连续挑战三个训兽师。三人的等级都不是很高(以后还可以来这里继续挑战，而他们的实力也会越来越强)。胜利之后，数码宝贝世界的最高称号"训兽师之王"终于被Zeus摘得。突然传来的短信把这个激动的时刻给搅和了，

回CVエンジェモン处，交谈完后去农场见到古乐兽。知道了原来阿尔法兽才是最终的黑暗之源。回到数码研究所，原来一直被神圣天使兽所封住的那个红色传送点终于可以进入了，最终迷宫コアフィールド展现在了Zeus眼前。

最终迷宫全部都是究级体，分别打败サう、カズセ、ユージ、アーマゲモン，进入最终BOSS的传送点。没想到阿尔法兽想让最邪恶的黑暗力量复活。为了阻止它，アルフマモン和赶来的神圣天使兽合力攻击，可惜一点效果都没有。首先Zeus要破坏周围的4个能量塔。（就他们的能力都已经大大超过普通究级体数码宝贝了）但是最后还是晚了一步，吸收了黑暗的力量的超越究级体的超究级数码宝贝古罗诺兽诞生了。开战吧，难度方面我已经不想再说了，大家保重吧。（汗）

当邪恶的势力最终被打败时，Zeus也被送回了现实世界。不过这些数码宝贝们，一定会永远开心地生活在这个电子世界的某个角落吧。

关于二周目

Ending存档之后再次读取就能进入二周目，Zeus可以开始搜集各种数码宝贝，数码宝贝农场也多了一些可以购买的东西。在最终迷宫再次遇见古罗诺兽，获胜即可得到它的数据。还有博士身后的密码机可以输入官方公布的密码，目前知道的只有电子亚古兽和亚古兽的密码，分别是82607991和20406002。不过正常的流程都可以得到，还是不要用了。

游戏还有一张隐藏地图，不过要先完成几个牧场任务。在第一个BOSS完毕后去牧场，随便点选一只在牧场的数码宝贝，他会给你第一个任务。之后去牧场用品店前找トーマ对话，回到第一地图看到ガオモン后和他对话，再返回和トーマ对话,就可以回去牧场交任务了。做完第一个任务之后再次和任意一只数码宝贝对话，接到任务6。内容很简单，去研究所博士那边找到マサル就可以了。完成任务6后接到任务7，去亚古兽那里找ヨシノ谈话就可以了。继续接第17个任务，到蜘蛛森林地图找到猩猩兽，交完这个任务后准备工作就完成了。接下来的事情就是抓到或者培养到15种以上的究级体，返回农场，任务60就出现了。至于隐藏地图的内容么……这里卖个关子，毕竟全说出来就不好玩了嘛。（众人：你已经没有利用价值了，可以去死了）



火热秘技

秘技

PSP 古墓丽影 传奇

美版 游戏原名 Tomb Raider：Legend

◆游戏秘技

在进行游戏时，依次输入下表中的按键便可以启动秘技。



输入	效果
按住L后，依次输入×、R、△、R、□、R	防弹
按住L后，依次输入□、○、×、R、R、△	降低敌人生命值
按住L后，依次输入×、○、×、R、□、△	无限自动步枪弹药
按住L后，依次输入R、△、R、○、R、□	无限榴弹发射器弹药
按住L后，依次输入R、○、□、R、□、×	无限霰弹枪弹药
按住L后，依次输入○、△、R、R、×、○	无限SMG弹药
按住L后，依次输入△、×、△、□、R、○	一击必杀
按住L后，依次输入△、×、○、R、△、R	使用亚瑟宝剑

◆开启隐藏要素

在训练模式（Tomb Trials Mode）中完成某些特定任务，便可以开启隐藏物品。

物品	开启方法
银色艺术画廊	在猎取财宝(Treasure Hunt Mode)模式中，完成简单难度的玻利维亚任务
褐色皮夹克装	在猎取财宝(Treasure Hunt Mode)模式中，完成普通难度的玻利维亚任务
传奇经典服装	在猎取财宝(Treasure Hunt Mode)模式中，完成困难难度的玻利维亚任务

PSP 天诛 忍大全

日版 游戏原名 天诛 忍大全

◆轻松获得"忍术皆传"



在游戏中能拿到"忍术皆传"评价的话可以得到很多奖励，比如像第一关的奖励就很不错。这里提供一个方法来拿第一关的"忍术皆传"，不但时间短，而且过程也很简单。游戏开始后往向前走，走出小路后用勾绳跳上右边城墙，再从墙上来到对面房子的屋顶上。在屋顶上往左前方走几步，跳到对面的屋顶上。屋顶上有一个缺口，从缺口往下跳，就可以过关了。过关后便可以拿到550点评价，"忍术皆传"轻松获得，整个过程不超过1分钟。之后就可以拿到八方手里剑、烟玉、兽笛、变化衣。有了变化衣，后几关想拿"忍术皆传"的评价将会十分简单。

——张园园

PSP 未名传奇 刀锋兄弟会

美版 游戏原名 Untold Legends:Brotherhood of the Blade

◆承重技巧

本作类型虽然类似于PC游戏《暗黑破坏神》，但《刀锋兄弟会》中没有《暗黑破坏神》中宝箱和物品捡取限制，所以主角携带物品的多少只和负重量有关。随着游戏发展，玩家身上的东西将会越来越多，这时候只能把不用的东西给丢掉。不知道你们有没有注意到，某些物品尤其是指环和项链等装饰物，其中是带有增加负重上限能力的。当你装备着带有增加负重上限能力的装备时，角色此时已经达到负重上限，这时你把装备取下就能发现此时携带物品的重量已经超过了你的负重上限，



但物品依旧携带在身上。打个比方来说，比如你的角色拥有190的负重量，此时装备一条负重上限+10的项链，此时总负重量变为了200。再取下这条项链，本身重量与负重量的比值变为200/190，已经超过上限10点负重量了，这时候你就可以装备带有其他优秀属性的项链了。

——顾文良

NDS 捕捉！触摸！耀西！

日版 游戏原名 キャッチ！タッチ！ヨッシ

◆特殊颜色的耀西



在无尽模式中走过10000米的时候，你就可以使用青铜色的耀西，在走过20000米的时候，就可以使用紫色耀西。前者可带60颗蛋，后者可带50颗蛋。在Time Attack模式与Challenge模式中创造出新纪录后，选择Time Attack模式的空中关卡并使得分为0，则会出现白色的耀西，特点为可以无限使用蛋，速度与粉色耀西差不多。而选择Challenge模式的话，会出现紫色耀西。

——王郜华

PSP 新世纪福音战士2

日版 游戏原名 新世纪 EVANGELIONS 2

◆F型装备出现条件



只要满足一定条件，就能拿到初号机的F型装备。

1.已在过去的战斗中拿到S2机关。

2.ネルフ全体人员、绫波丽、碇真嗣、明日香均生还。

3.零号机初号机贰号机均存在。

4.サンダルフォン、サハクィエル全灭。

5.新EVA登场事件未发生。

6.不是第一话“使徒、袭来”。

◆ZERO2·进入生存模式的隐藏路线

按住R1或R2键不放，选择生存模式。

◆ZERO随机对战模式

按住×+△+R2键不放，选择VS模式。

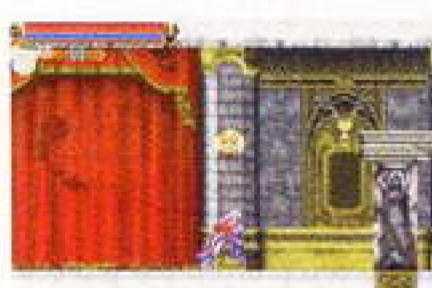
金手指

GBA 恶魔城 白夜协奏曲

日版 游戏原名 Castlevania Midnight Sun Concerto

项目	代码	数值
无敌时间	02000458	1000
HP不减	02018542	03E7
MP不减	02018544	03E7
STR最大值	02018546	03E7
DEF最大值	02018548	03E7
INT最大值	0201854A	03E7
LCK最大值	0201854C	03E7
HP上限值	0201877A	03E7
MP上限值	0201877C	03E7
心上限值	0201877E	03E7
获得9条鞭子	020187B0	01FF
获得5本魔法书	02018832	1F
获得12件魔导器	02018833	0FFF
获得全部家具	02018837	7FFFFFFF





金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。



最近经常在两个城市间来回跑，火车晚点成了最头疼的问题，动辄迟到一、两个小时着实让人难以忍受，还好有小P陪伴。最近有关PSP直读芯片的各种消息越来越多，甚至有传闻说市面上很多1.5版的PSP都是由2.0以上版本改机而来的，是真是假只有等时间来检验了。

文 C.H.1. 编 铭风

PSP热点新闻追踪

游戏破解

DevHook推出新版

PSP上最强引导软件DevHook继续更新，在六月中旬推出V0.41b、V0.41c、V0.41d三个版本。新版修正载入模块时内存读取错误，修正CISO读取错误，将msreboot补丁输出以减小常驻文件容量，运行UMD光碟时可以选择UMD VERSION选项等。目前DevHook还只能模拟PSP2.5版系统，而2.6的系统文件已经被解密，希望尽快推出能模拟2.6版系统的版本哦。

下载地址是http://psp.console-tribe.com/downloads/file-1421/devhokk-v041d-full.html。

1.5版PSP游戏破解继续

托新版DevHook的福，1.5版PSP游戏破解继续。最近被破解的游戏包括《潜龙碟影：数码图形小说》、《神秘岛》、《KOROKORO Colon》、《LocoRoco》、《吉他小子：现场版》、《到哪里都在一起 学校狂欢》等，都是新出的游戏。游戏破解进度已经基本上能和游戏发售同步，看来PSP破解的春天已经到来。不过原版ISO依旧不能被直接运行，需要打补丁，替换PRX文件才可以。

2.5系统汉化版出炉



对国内玩家来说，用DevHook模拟的2.5版PSP系统有那么一点点遗憾，那就是菜单界面不是中文的。没办法，索尼从2.7版系统才开始提供中文菜单。好在国内玩家的动手能力强，这不，由Sex4汉化的2.5版系统在6月中旬隆重推出了。作者先从音乐栏目music_plugin.rco文件着手，目前已经将网络浏览器、系统设置、存档等几乎全部地方进行了汉化。最新版是6月25日推出的V5版，使用时只要将文件覆盖到PSP记忆棒指定目录中即可将DevHook模拟的2.5版变为中文显示。汉化后的系统十

分稳定，中文看起来就是亲切啊，呵呵。不过这只是汉化，并不是添加中文字库，所以仍无法正确显示MP3中文名称。

下载地址是：http://pickup.mofile.com/5865848743726908。

PSP Multi Firmware Modul公开



一位叫0okm的网友在6月中旬发布了PSP Multi Firmware Module的消息。根据0okm的描述，这款产品和先前爆出的直读芯片并非同类产品，而只是提供系统切换功能。用户安装后，可以让PSP在多个版本的系统之间进行切换。产品采用ALTERA 公司的MAX 3000A廉价CPLD，内置32MB容量的NAND Flash芯片，价格将在50美元以下。0okm表示开发这个产品的目的在于方便开发者和破解者们研究PSP的软件和系统，让1.0、1.5版的PSP用户使用更高版本系统的新功能以及让已经变成砖头的PSP复活。



对于应用范围，0okm表示除了1.0、1.5版的PSP外，PSP Multi Firmware Module还可以安装在2.0、2.6等版本的PSP上，前提是PSP的硬件版本是TA-079/080/081，并且已经拥有1.0或1.5版本PSP系统文件镜像。PSP Multi Firmware Module支持USB 2.0接口，拷贝速度能达到480 Mbps，可以快速地将记忆棒中的系统文件镜像写入到NAND Flash中，而且比较容易安装。0okm公布了数幅图片，还发布了安装教程，看起来可信度非常高。

感兴趣的朋友可以去0okm的Blog瞧瞧，网址是http://0okm.blogspot.com。

PSP2.71系统破解视频放出

最近Epsilon team破解小组放出PSP 2.71系统破解视频。从这个视频中我们可以看到那台2.71版系统的PSP可以运行破解游戏，操纵者甚至还将机器翻转然后打开UMD碟仓以证明里面没有放UMD碟。不过奇怪的是，在演示PSP系统版本时，将网卡MAC地址隐藏了。整个视频非常清楚，而且很流畅，没有剪辑的痕迹。估计这台PSP应该是安装了Epsilon team的Undiluted Platinum直读芯片。



有兴趣的朋友可以到http://www.maxconsole.net/?mode=news&newsid=8027去在线观看视频。

模拟器

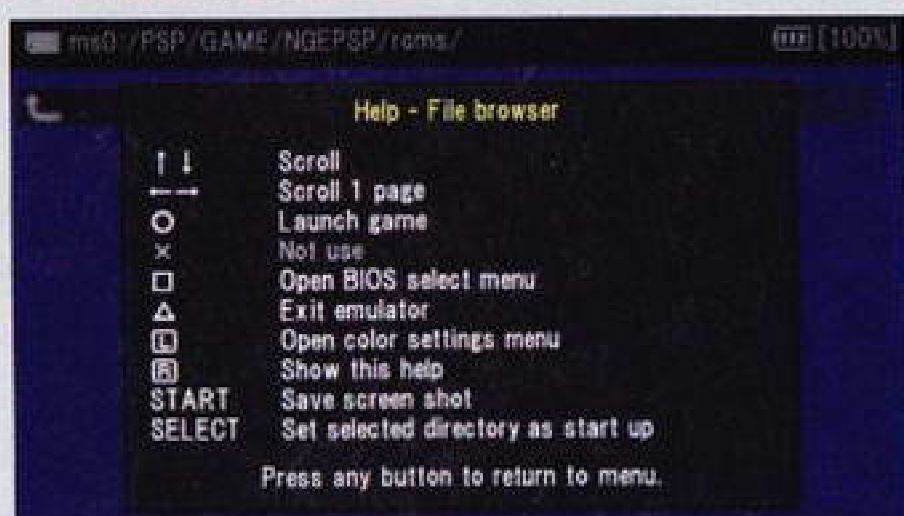
MAME4ALL PSP发布V0.0.3版



PSP用街机模拟器MAME4ALL PSP于6月23日发布V0.0.3版。新版加入Hw Scale模式下的全屏显示，加入对摇杆的支持，支持更多游戏ROM，修正一些错误等。

下载地址是：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=27399。

NEOGEO街机模拟器出炉



相信PSP玩家没有不知道NEOGEO CDZ Emulator for PSP的吧。这款模拟器模拟效果是不错，可惜只能运行NEOGEO CD的游戏。现在，作者终于转向NEOGEO平台，推出NEOGEO Emulator for PSP。最新版是6月20日推出的beta版，修正内存缓存管理错误，修正一些游戏停滞错误，改变CPU计时器修正声音错误等。软件还在初期开发阶段，期待以后能有更好的表现。

下载地址是：http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ngepsp_beta.zip。

Daedalus PSP R5版推出

PSP上的N64模拟器于6月14日推出R5版。新版采用新的DynaRec引擎，提升模拟性能；采用新的前端，加入新设置；支持eeprom4k、eeprom16k、mempak格式游戏存档；使用PNG文件做背景，减小380KB体积；删除不必要的代码，减小250KB体积等。目前作者已经着手R6版的开发，希望能带给大家新惊喜。



1.0版PSP用版本下载地址：http://superb-west.dl.sourceforge.net/sourceforge/daedalus-n64/daedalus_psp_R5_v100.zip。

1.5版PSP用版本下载地址：http://superb-west.dl.sourceforge.net/sourceforge/daedalus-n64/daedalus_psp_R5_v150.zip。

PSPCAP32公布V1.1.0版



PSP上的CPC计算机模拟器PSPCAP32于6月21日发布V1.1.0版。新版加入新的键盘文件，加入键盘改变皮肤功能，加入红色LED指示灯显示软驱数据读取状态，SHIFT和CONTROL键现在能工作了，修正摇杆操纵错误等。

新版下载地址是：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcap32/pspcap32-v1.1.0.zip。

PSPInt推出V1.0.6版

PSP用Intellivision模拟器PSPInt于6月17日推出V1.0.6版。新版加入键盘改变皮肤的功能，加入漂亮的新键盘皮肤，加入新的文件图标等。



下载地址是：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspint/pspint-v1.0.6.zip。

PSPAtari公开V 1.0.2版

PSP上的Atari计算机模拟器PSPAtari于6月17日推出V1.0.2版。新版支持声音，加入新显示模式，进行代码清理并修正一些错误，采用新虚拟键盘等。PSPAtari能模拟的计算机包括Atari 800、800XL、130XE、5200等型号，喜欢怀旧的玩家不要错过哦。

下载地址是：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspatari/pspatari-v1.0.2.zip。



PSPVice推出V1.0版



PSP上的Commodore 64模拟器PSPVice于6月中旬推出V1.0版。新版加入对.G64文件的支持，提升运行速度，支持ZIP压缩文件，将截图文件存入记忆棒中，退出时保存设置，加入声音开、关设置，CPU可以在266 Mhz下运行了，支持菜单滚动，支持长文件名等。

软件下载地址是：http://perso.numericable.fr/~ckckck/C64/PSPViceV10.zip。

自制软件

iR Shell推出V1.6版



PSP上的多功能软件iR Shell于6月22日推出V1.6版。新版支持浏览UMD光碟文件，盘符显示为“disc0:”；支持通过USB线或者无线联网浏览电脑中的文件，盘符显示为“usbhost0:”或“nethost0:”；加入对闹钟的支持，默认的闹钟铃声位于记忆棒IRSHELL/SYSTEM/ALARM.MP3，用户可以自定义；加入低电量提醒；支持调出PSP系统界面(XMB)，按住L键和上键可以进入系统界面，按L键和Select键可以在系统界面和iR Shell之间切换；支持同一插件使用一个或多个文件扩展名；帮助文件换成图片格式，可以从作者网站下载；设置界面中增加多个选项等。

通过USB线连接电脑时，首先要安装usbhostfs_PC_Win中driver目录内的驱动程序，然后在电脑上运行usbhostfs.exe，在PSP端同时按L和滑杆的左即可浏览电脑中的文件。通过无线网络连接电脑时，首先同时按R键和Start键进入设置界面，找到NetHost IP Address一项输入电脑端的IP地址。然后在电脑上运行nethostfs.exe，在PSP上同时按下L键和滑杆的右即可浏览电脑中的文件。新版iR Shell的插件也增多了，目前可使用的插件包括PMP、AT3、PMF、ZIP、RAR、TXT、PDF等。另外在从iR Shell调出系统界面后，仍可以进行截图哦，也就是说我们可以把PSP的系统界面保存为图片了。

V1.6版下载地址是http://www.pspir.com/pspirshell/download/pspirshell16.zip。

PSPAppMan推出V1.1版

电脑上的PSP程序排序工具PSPAppMan于6月19日推出V1.1版。新版添加选择图标大小的功能，可以隐藏程序破损图标，增加英文菜单，将目录或文件直接拖放到列表中会自动将程序拷贝到记忆棒PSP\GAME目录中，启动后再联入PSP仍能正常检测，为预览窗口添加一张默认背景图等。PSPAppMan的功能非常实用，作者也是国人，名叫UFox，大家赶快试试吧。

程序下载地址为http://www.cngba.com/thread-16081858-1-2.html。



PSP PMP Mod AVC发布V1.02版

PSP上的视频播放软件PSP PMP Mod AVC于6月24日发布V1.02版。新版修正了一些声音问题，加入循环功能，同时按L、×键启

动等。

下载请到软件官方网站，网址是http://jonny.leffe.dnsalias.com，需要通过代理才能访问哦。

由Raphael制作的字幕修改版PMP Mod AVC V1.02 subtitle mod也已经推出。

下载地址是http://www.fx-world.org/download/pmpmod201_sub.zip。

PiMPStreamer推出V0.65版

PSP用无线流媒体播放软件PiMPStreamer于6月20日推出V0.65版。新版按Select键在PSP用户界面中改变服务器配置，有“&”字符的目录现在可以浏览了，将WMA和WAV加入到缺省文件列表中，清除PSP/VIDEO目录的Bug等。

目前软件只推出适用于1.5版PSP的版本，下载地址是http://www.pimpware.org/PiMPStreamer-0.65-fw15.zip。

CoolPlayer继续更新

由国人Cooleyes_lf开发的PSP用APE音乐播放软件CoolPlayer继续保持更新。6月16日推出的版本重构播放框架，播放更加流畅；添加音量增益功能，播放时按方向键的上、下调节，有0至3四个级别；选择歌曲时按□键可以一次选择多首歌曲等。6月21日推出的版本再次调整参数，让APE回放更加顺畅，flac的回放已经很完美了；加入快进、快退功能，音乐播放时按L、R可以快退、快进5秒时间等。对于有玩家调高频率来回放high模式的APE音乐，虽然可以达到流畅效果，但作者并不推荐，建议使用flac格式。

下载请到ChinaGBA掌机论坛，地址是http://www.cngba.com/thread-16055334-1-2.html。

MediaCenterPSP发布V2.00版



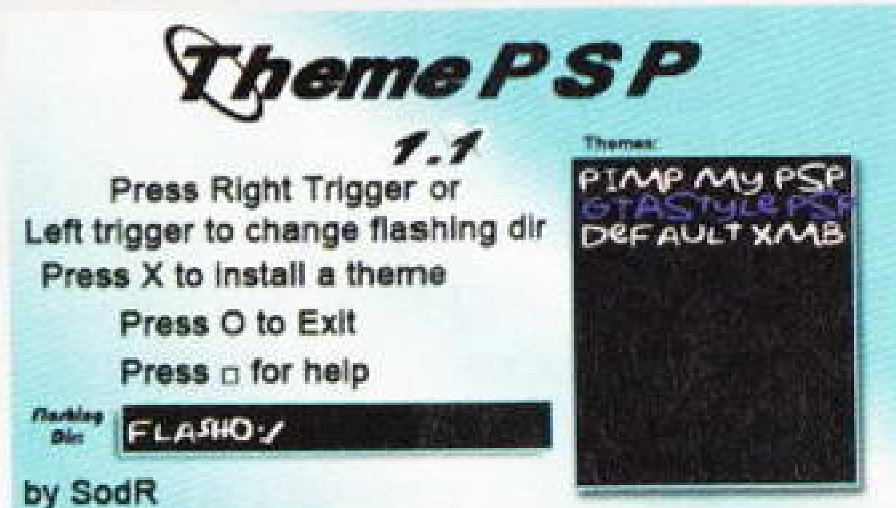
PSP上的多功能软件MediaCenterPSP于6月16日推出V2.00版。MediaCenterPSP由数个网页组成，在2.0以上版本的PSP中通过网络浏览器运行。MediaCenterPSP支持AIM、MSN Messenger、Yahoo聊天登陆，支持多种搜索引擎，重新设计的GMAIL邮件查看器，加入8个Flash游戏和小程序，采用12小时制时间，新的用户上传、下载中心、文件浏览和其他平台读取支持等。MediaCenterPSP采用了Windows XP的风格，内置的游戏有《Bowman》、《Eskiv》、《FridgeMagnets》等，内置的程序有Periodic Table、Calculator等。

下载地址是http://mcp.kinkymedia.net/downloads/2.00/2.00.zip。

Theme PSP推出新版

PSP用主题软件Theme PSP于6月中旬推出V1.0和V1.1版。使用Theme PSP可以改变PSP的主题界面，包括启动声音、菜单名称、背景图片、用户字体等。用户可以选择将主题写入PSP的记忆体或是记忆棒的flash0文件夹中。

下载地址是http://forums.qj.net/showthread.php?t=54777。



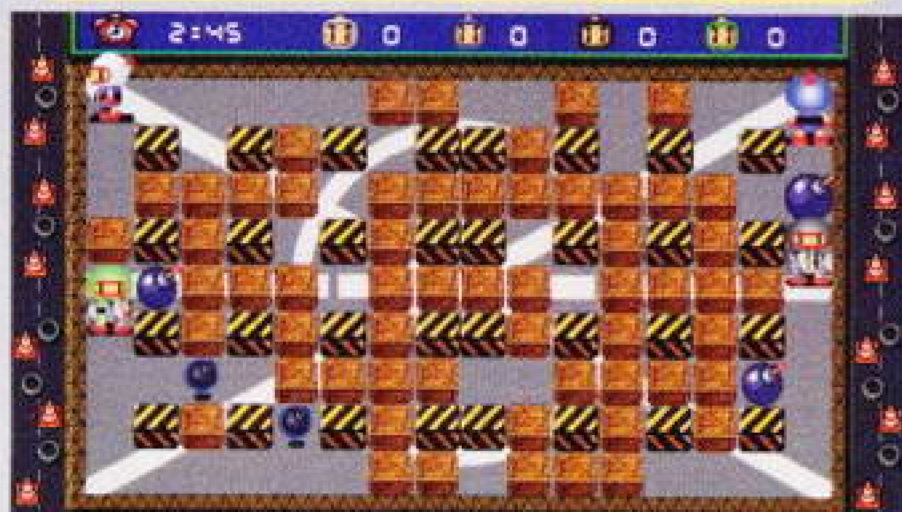
eReader继续更新

由Aeolusc开发的PSP用电子书软件eReader于6月14日、6月21日分别推出V1.2和V1.22两个新版本。V1.2版增加RAR压缩文档的支持，播放幻灯片时禁止睡眠和背景灯，调整了部分选项的最大值，使用双线性缩放且不播放MP3时将CPU频率设为222MHz，并修正一些其它Bug等。V1.22版增加文件复制、粘贴等操作功能，将□键改为选择文件，将△键改为进入文件操作选单，在MP3文件上按○键直接将文件添加到列表并播放，EBM文件上按○键直接导入书签，支持HTML中的display:none 样式等。

V1.22版32位色版下载地址是http://www.pspsp.org/down/eReader_32bit_1_2_2.rar。

同人游戏

《Bomberman MiniMod》推出V0.2版



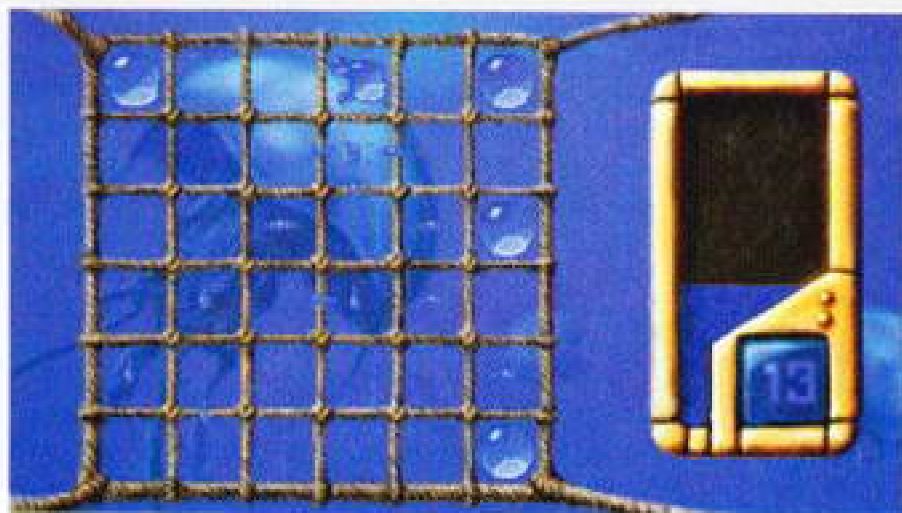
PSP上的炸弹人游戏《Bomberman MiniMod》于6月22日推出V0.2版。新版在开始和角色选择画面中加入新的背景图片，在屏幕顶端加入新的分数记录等。《Bomberman MiniMod》是在《BomberMan Arena》基础上改版的游戏，喜欢炸弹人的朋友可以一试。

下载地址是http://rapidshare.de/files/23747750/MiniModV2.rar.html。

《Droplets for PSP》发布V1.0版

PSP益智游戏《Droplets for PSP》于6月21日推出V1.0版。游戏中将三滴水珠聚合在一起即可消除。游戏中按□键开启或关闭音乐、音效，按L、R键切换音乐。

游戏下载地址为http://ps2dev.org/The_Fourth_Creation/Droplets_for_PSP_v1.0。



《Super Mario War》V1.01版公开

PSP用马里奥动作游戏《Super Mario War》于6月19日发布V1.01版。新版修正程序错误导致1.5版用户黑屏或蓝屏的问题，修正某些地图不能被正常载入的问题，修正菜单音乐在游戏中会一直播放的问题，马里奥皮肤成为默认皮肤，修正退出或暂停游戏时文字显示的奇怪问题，修正赛跑模式中2或3用户很难被读出的问题等。



游戏采用固定场景的方式，在开始界面，可以对游戏人数、游戏模式、音量大小等进行调整，按×键确定选择。按□键的同时按L、R键能够以每次10幅的速度快速选择场景地图。进入组队选择画面，按方向键的上、下能够选择不同角色，按左、右改变队伍。进入游戏后，按×键跳跃，按○键使用能力提升道具，按□键使用物品或加速，按Start键暂停，按Select键再按×键确定能退出游戏。

1.0版PSP用游戏下载地址是http://psp3d.com/smw/smw_1.0.rar，1.5版PSP用游戏下载地址是http://psp3d.com/smw/smw_1.5.rar。

《斗地主PSP》出炉

《斗地主PSP》是由国人超级雷电制作的扑克牌游戏，规则为大家熟悉的斗地主。软件最新版是V1.22版，加入菜单选项，在显示局数的时候按START即可打开菜单；增加叫牌选择、游戏模式选择、王牌图片选择、扑克背景图案选择、头像选择；加入出牌时间限制；实现MP3播放完美待机，解决某些MP3播放速度变快问题；调整按键；调整AI智能；修正其他一些Bug等。游戏时按方向键的上、下键提牌，左、右键选牌，按○键出牌，按□键看积分，按△键则是PASS。

下载请到ChinaGBA或PSPChina的论坛，网址是http://www.cngba.com/thread-



16060781-1-3.html或http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=76541。

《Beats of Rage》V1.2版发布



可以在PSP上运行的动作游戏《Beats of Rage》于6月中旬发布V1.2版。新版在CPU 333MHz频率下能跑到60FPS，在222MHz频率下能跑到48至58FPS；修正角色攻击时可能崩溃的问题；使用新的filemenu.png文件；所有必需的文件夹能够被自动创建；截图文件存储到PSP/PHOTO目录中；设置中添加新的按秒计算帧率；支持video.txt，能够全屏显示等。

下载地址是http://forums.qj.net/showthread.php?t=54286。

《Boxy II》推出V0.4版



PSP上仿《Lumines》的游戏《Boxy II》于6月20日推出V0.4版。新版加入Chaos游戏模式，加入音乐开、关功能，游戏停止时音乐和计时也停止，加入新皮肤，加入随机音乐模式，加入按L键可以倒退音乐的功能，修正黑屏错误，修正设置读取错误等。作者计划在以后加入Trigame游戏模式，加入动态背景图片等。

下载地址是http://home.casema.nl/jdhollander/download/boxyii%20release%200.4a.zip。

新版Devhook玩游戏需要引导碟，带火了UMD碟的销量。在这里建议大家购买Demo演示碟，价格在25至35元左右，里面除了有游戏视频外，还有电影介绍和MTV，可以说非常划算哦。不知什么时候Devhook能再次抛弃引导碟呢？



玩转NDS

M3最新软件硬件报道

文 gokumine 编 马修

随着NDS、NDSL烧录技术的一天天的成熟，烧录卡的大战也已是越来越激烈。那么作为三大主流之一的M3又有了什么样的动作？下面请看本辑为您带来的关于M3的综合报道。

M3的新内核

经过一段时间的漫长等待之后，等于盼来了C21内核的发布，这次的内核真是没有要我们白白等待那么多天，和以往不同，这次并不是只做了部分调整和修改，而是将M3的功能做了大幅度的调整。大家可以在http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=1943&fpage=1&toread=1下载需要的内核和PDA程序。

本次的内核系统版本为V3.80，在GBA方面基本上没有做太大的调整，维持原样，NDS方面调整的比较多。首先就是系统OS画面的调整，扩展模式被调整到界面中，不再需要按SELECT键进



去，另外就是增加了PDA功能（需要配合发布的PDA软件使用），功能图标从以前的6个增加到了8个。

播放功能



首先我们进入扩展模式，可以看到在界面的外观上和以前相同，并没有明显的差别，虽然扩展模式的版本依旧显示09版，但是已经完全取消Moonshell的程序架构，在Moonshell引擎的基础上进行了大幅度的强化。进入扩展模式以后要退回到主界面需要关机才可以，不能直接退出。文本浏

览功能依旧不能保存进度，大家依旧要使用电影卡主界面的浏览功能。扩展模式中的游戏功能也没有进行整合，不能运行NDS和GBA游戏，目前只有影片播放、MP3播放和图片浏览比较完善，可以正常使用。值得一提的是本次的影片播放功能做了较大的改动，增加对DPG单声道伴音和DPG立体声伴音的所有Moonshell的DPG格式电影文件的支持，对DPG播放中途卡壳的问题也做了修改，已经可以支持1.0以上版本Moonshell软件转换的影片了，兼容性大幅度提高。在播放格式中另一个跨时代的进步就是增加了新一代水晶引擎DSM格式的支持。



电影卡厂家的水晶引擎技术每一代都带给我们很大的冲击，这次也不例外。最新的DSM格式和以往的播放格式有很大的不同，首先DSM格式只能运行在扩展模式中，并不能在主画面的影片播放功能中使用；将原先音频、视频文件分离的形式调整为整合形式，使用起来更方便；进一步加强画面效果，可以说这一代水晶引擎才是为NDS而开发的。官方发布了相关的对比演示，严实影片为相同的AVI文件，转换软件设置如下：

DSM格式影片

视频选项手动设置参数：对比度50、亮度50、饱和度1、锐化0，即保留视频原始画面效果。

视频帧数：10到24帧/秒（自动）

视频流码率：192Kpbs

音频：采用支持DFX重低音增强的编码模式。

优化选项：水晶引擎视频全驱优化开启

DPG格式影片

视频选项设置参数：视频亮度100%，其他默认，保留视频原始画面效果。

音频：32000Hz，码率：128Kbps

视频帧数：15帧/秒，视频流码率：192Kbps

优化选项：画面模糊：默认值

看完转换设置以后我们就来看看实际的对比画面吧。我们选DSM格式和DPG格式相同时段的画面，图片没有经过任何的处理和修改，在颜色方面DSM格式要比DPG格式更鲜艳，色彩饱和度也更好一些，尤其是从高速移动的画面中看出，在基拉快速打字的时候，即使是瞬间捕获的照片DSM格式也没有明显的模糊显现，画面非常的干净，手指和键盘的轮廓相当的清晰，更不用说字幕了。在亮度方面相同设置中DPG格式要更亮一些。在转换方面DSM转换软件可以加入版权信息，可以在转换文件中添加文字信息。





帧数的对比并没有明显差别，表现得都比较突出，在画面横向移动中没有明显的残像，可以说两者都比较出色。在声音方面要说有差别还真是有，不过要戴上耳机在NDS的电流噪音干扰下分辨确实需要些难度，DSM格式的重低音方面确是像官方所言要高过DPG格式，但是NDS的小喇叭可是无法分辨出来的，意义不大，除非能够将NDS的电流噪音降低为零，才能给我们带来更大的听觉效果，基本上可以说两者的差别可以忽略不记。压缩比例上DSM格式要稍微大于DPG格式，基本上在相同比率下，每分钟DSM格式要比DPG格式大500KB左右，一集24分钟的动画差不多大10MB多一点，不过这10MB换来的可是画面的大幅度提高，我们应该能够接受吧，相比以前的格式可是提高了很多的。

在使用上，DSM和DPG格式做了相同的调整，使用方法一样，可以直接切换上下两个屏幕，左右为快退和快进功能，A和R键为暂停播放等，不过以前DSM格式的时间显示画面被取消了，取而代之的是和DPG一样的进度条，不能很好地控制时间是比较麻烦的事情。在进度条中选择片段播放



时，画面依然会出现破碎现象，和DPG一样，不知道这个现象以后是否能够改进。尽管如此，在声音上终于可以和DPG一样支持音量调节了，不再局限于转换的声音大小了。基本上这次新的水晶引擎格式相当让人满意，画面表现也很出色，不过播放声音视频不同步的现象还是发生了。不过这次和以前的有些不一样，以前的不同步现象不管在播放的时候怎么调整，声音都对不上画面，因此厂家在播放功能中增加了强制使声音和画面延迟的功能，以达到校准两者的同步率；这次就是不一样了，一部影片从头一直看下去，大概30分钟左右就会出现1秒左右的不同步现象，比以前的现象有很大的改进，但是如果从任意部位直接进行快进选择的话，以前不同步的位置声画就变的同步了，从这点上看，问题并不是出现在转换后的新格式上面，而是出在播放软件上，看来在最终版发布以后这个问



题应该会被解决吧。尽管现在测试的还只是为了演示而增加的测试功能，但是已经相当让人满意了，相信等到扩展模式最终版的时候，一定会有更出色的表现，我们也期待早日能够使用上新的转换软件和内核。

PDA功能

本次软件的另一大功能相信不用我说大家也都清楚了吧，那就是早先公布的PDA功能——终于把这个强大的内置功能软件给盼来了，我们可以说是等了好几个月。因为在官方发布以前就已经得到了这套软件，因此在整理此文以前已经对软件研究了一段时间，可以说基本上做到了对这套软件的了解。软件大小为43.2M，解压缩后会占用80.7M存储卡空间，我们只需要将解压以后的“pdaDS”文件夹连同里面的文件一起拷贝到存储卡的根目录下就可以了。回到M3主画面，选择PDA功能，软件就会自动加载。



启动以后里面的功能异常丰富，一共有14个图标，分别是：NDS游戏、设定、保密、时间、电话簿、速记簿、单位换算、计算机、记事簿、英中字典、中英字典、汉语字典、电子书、汇率机。

首先我们来看第一个“NDS游戏”，这是一个模式转换功能，可以切换回电影卡主界面，这样就可以实现游戏功能了，算是一个退出；在“设定”里面分别可是设置地点、时间、日期、使用者、语言、背光和自动关机的时间。在语言设置中暂时只能选择繁体中文一种，简体中文和其他语言还没有

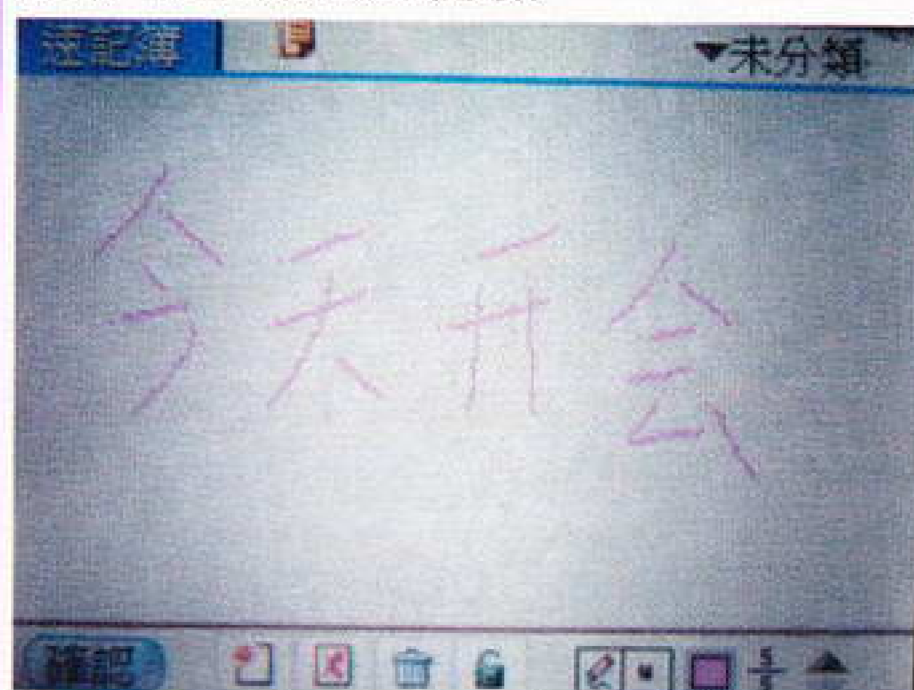


增加。“保密”设置自然是设置启动的保护密码，可以保护个人的隐私不被其他人看到，是个比较贴心的设计。再来是“时间”，在这里除了本地时钟和日历以外，还有月历（万年历）、正计时器、倒计时器、世界钟，在世界钟里面允许玩家设置8个不同国家的时钟。

第二行首选是“电话簿”，在这里不仅可以存储姓名、电话，连职称、地址等相关信息也可以一并存储，总共有8项之多，如果还有其他信息的话选择附页还能提供更多的信息记录，就连对方的照

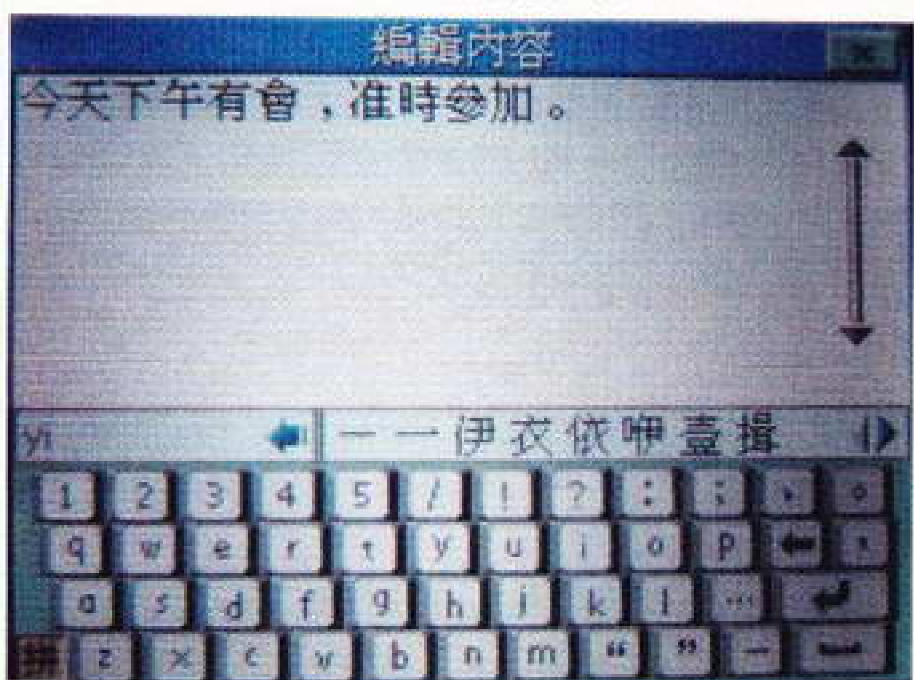
片都能保存。通过分类功能还能快速查找不同类别的号码，相当好用。

速记簿”其实就是相当于绘图板的一个功能，是要我们在触摸屏上快速记录需要保存的信息，不过写汉字只能写很大才容易分辨，一句话就要写好几页，而且存储的速度也慢。

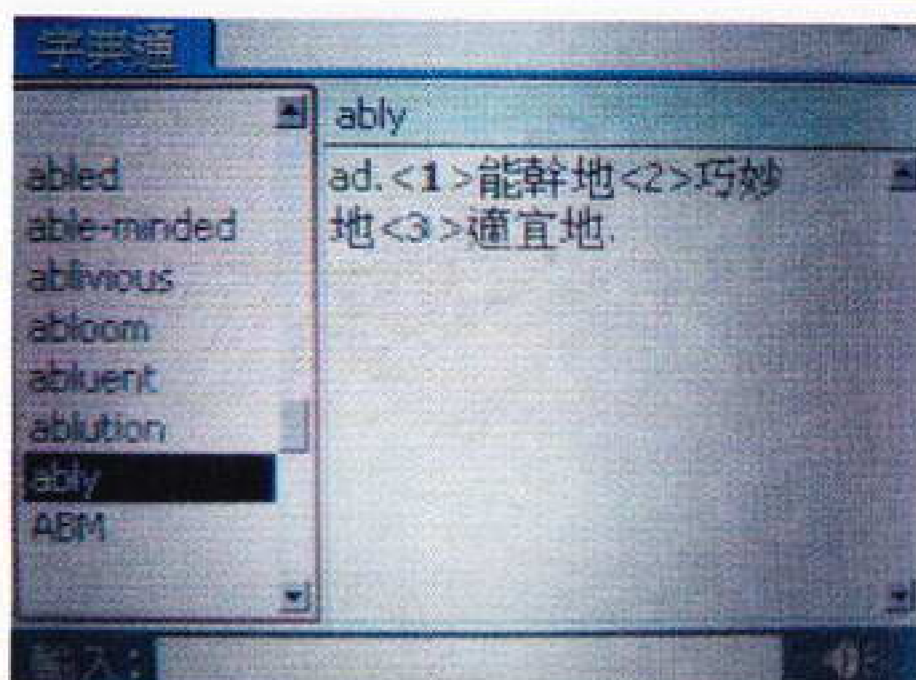


“单位换算”和“计算器”就没有什么好说的了，都是很简单的东西，一看就明白。

第三行第一个是“记事簿”，这个功能和“速记簿”不同的是需要使用输入法输入文字信息，也就是说我们可以通过下屏的软键盘输入信息，这个功能可以记录我们一些需要保存的信息，算是一个比较实用的功能，也是在NDS的第三方软件中第一个实现这个功能的，很有意义。



接下来的3个词典也是相当有用的东西，“英中字典”和“中英字典”可以对英文和中文单词进行翻译查找，方便我们学习和应用外语，而“汉语字典”更是可以查找一些我们常用的字词解释，不过由于目前只有繁体语言，现在的一些学生用户用



起来可能会麻烦一些，毕竟国内已经取消使用繁体字有几十年了。值得注意的是，“中英字典”不仅可以查找单词的中文翻译，还有真人的语音朗读，完全可以当做是一个学习外语的好工具，可能因为是不完全版，目前只有部分单词加入了语音功能。

最后一行的“电子书”又是一个重复的功能，而且还是一个演示版，不能浏览自己手动加入的文本，不过貌似实现了中途存档功能。

“汇率机”是进行外币汇率换算的功能，用处大不大还难说，毕竟汇率这个东西每时每刻可都在变化，惟一的用处大概就是计算一下国外新出的游戏产品的大致价格。

PDA软件基本上就是这些功能，很多大家熟悉一下就可以基本上掌握，不过需要提一下的就是在这套软件中使用最频繁的软键盘输入法。

在这套软件中，输入法是另一个大卖点，可以让我们通过触摸屏幕上的软键盘输入中文、英文、符号等信息，然后通过保存记录下来。英文输入法就不说了，中文输入法中最常用的方法是拼音输入法，这种方法也是最容易找到所需要的汉字的，在输入中还可以使用到常用的复制、粘贴、剪切、全选、还原等功能，方便我们编辑。在输入法中选择文字时翻页比较麻烦，翻页的箭头太小，不容易使用触摸笔点正，如果能使用L、R来翻页相信会更容易使用。

总的来说这套PDA软件表现不错，基本上承诺的功能都已经实现了，由于是非正式版，相信我们使用中的那些不便之处都会在正式版中得到改进。另据官方透露，正式版还会增加新的功能，让我们期待正式版的表现吧。

最新的PASSCADR 3

在我们才对最新的PASSCARD 2进行了测试，不久，最新的PASSCARD 3又问世了。上次的引导卡由于部分技术问题使得使用起来需要先运行一下所需要的专用软件，而且对于没有电池记忆的烧录卡会变得在使用上相当的麻烦，这次主要就是对这方面的改进。

最新的PASSCARD 3在包装上取消了上一版的“豪华”包装，换成了纸质的小盒子，虽然小巧了不少，但是还是没有以前的漂亮和实用，大概是为了降低成本吧，毕竟新版的价钱要比老版低上不



少。将PASSCARD 2、PASSCARD 3和《任天狗 腊肠》和并列放到一起，是不是大家都认为是NDS卡带？在外形上确实都是一样的，从正面看没有差别，不过换到后面的时候就可以看出来两个PASSCARD都是有螺丝的，可见在外壳上PASSCARD 3还是使用了PASSCARD 2的模具，并没有重新制作，第一应该是为了成本考虑，再有就是能够在尽早的时间内推出。



按照老规矩，我们打开PASSCARD 3的外壳，这次我们看到的内部上次的PASSCARD 2大有不同，PASSCARD 2由于一些技术的问题，在使用芯片上不得不使用了正版卡的芯片，最早的PASSCARD 2是使用专用芯片的，完全通过破解程序就可以在NDS主机上不用正版卡引导就实现PassMe的功能，但是随着NDSL的发售，问题出现了，以前的破解程序并不能在NDSL上很好地运行，所以在迫不得已的情况下紧急更换为正版卡带的芯片，这才将问题解决，但是随之而来的就是需要运行一下专用软件程序（虽然只要一次），而且使用的烧录卡必须要有电池记忆，这为不少拥有SC的玩家造成了不便，同时也为PASSCARD 2增加了不少成本，而且也无法实现量产，可谓是诸多问题于一身。新的PASSCARD 3终于把这个问题彻底解决了，大家可以看这次终于摆脱了正版卡的束缚，完全使用自己的程序了，那个麻烦的问题也没有了，取而代之的是使用起来非常方便，这才是真正的即插即用！



虽说如此，但还是要自己亲自实验一下，这次我们就先拿SC-SD实验吧，插上PASSCARD 3，然后接好SC-SD卡，开机，直接进入烧录卡系统画面，SC-SD可是没有内部记忆电池的。使用其



他的烧录卡也都可以直接启动，不过在M3产品的时候却发现了一点问题，就是在原先使用PASSCARD 2的M3上启动白屏，开始以为是没有把卡带插好，但是试了几次都是如此，但是换了一个没有使用过PASSCARD 2的M3以后却很好地启动起来了，看来问题是出在运行的这个程序上了，取下PASSCARD 3，直接启动NDS上的M3，按照以前运行PASSCARD 2时后的样子重新启动了一下，结果再次使用PASSCARD 3就没有问题了，大概是兼容的问题吧。这点问题应该不会对玩家造成任何不便的，毕竟没有个人玩家会买好多烧录卡、好几块PASSCARD吧？一个就够用了。

低价路线的M3-SD Pro

随着NDS烧录卡界的趋于稳定，产品也都越来越成熟，除了少量产品在兼容性方面还有待提高以外，基本上在游戏的兼容方面都已经达到了非常让人欣慰的地步。而随之而来的就是各个厂家在价格战方面拼的火热，越来越激烈，真有要拼出一副鱼死网破的局面。不过说真的，这时才是玩家幸福时刻的开端，因为只有在这个时候厂家才会放弃高额的利润，给玩家一个合理的价格，当然，赔本生意商家是不会做的。

M3系列在NDS烧录卡上可以说是价格最高的外接卡类型的产品了，多出的很多功能使得其成本居高不下，但是随着市场竞争的激烈发展，高高在上的价格势必会影响产品的销售，因此能够尽快地降低产品的成本就是价格战的关键，所以M 3 Professional这款产品应运而生了。M3 Professional一共有两个产品：M3-SD Professional最早发售，而MINI版的M3-miniSD Professional还要等上一段时间（主要是为了能够将卡带进一步小型化，达到真正GBA卡带大小），本次我们的测试产品就是M3-SD Professional（简称M3-SD Pro）。

外形

收到产品后，产品的包装第一眼就让人印象很深，真是变得很小巧了，一改以前大纸盒子的包



装，给人一种很精致的感觉。不过话说回来其实以前的产品也早该换了，其实盒子中很大一部分空间都是没有用的，包装的样子基本上保持原先的风格，不过包装上“NDS游戏电影卡”的几个字格外醒目，这也是这套产品和以前产品的不一样了。打开包装里面除了卡带以外还有一张程序盘，终于找到了包装小型化的原因了，原来12厘米光盘变成8厘米光盘了。（笑）

取出包装内的产品，总感觉有些不一样，于是仔细地观察了一下，难怪呢，外壳质量可是做了很大的改观呢，看来批评奏效了，厂家真是虚心听取玩家的心声。经过询问，原来这次在模具上做了一些调整，尽管使用的材料依然没有变，但是原先外壳上出现的一些不平整现象被彻底解决了，也没有了以前外壳表面的纹路出现，看上去真是舒服很多了。我们将M3-SD Perfect和M3-SD Pro的卡带放到一起，几乎没有什么差别，大小、样式也都是相同，仔细看就会发现其中的不同，在商标的LOGO中，MOVIE上面M3-SD Perfect是



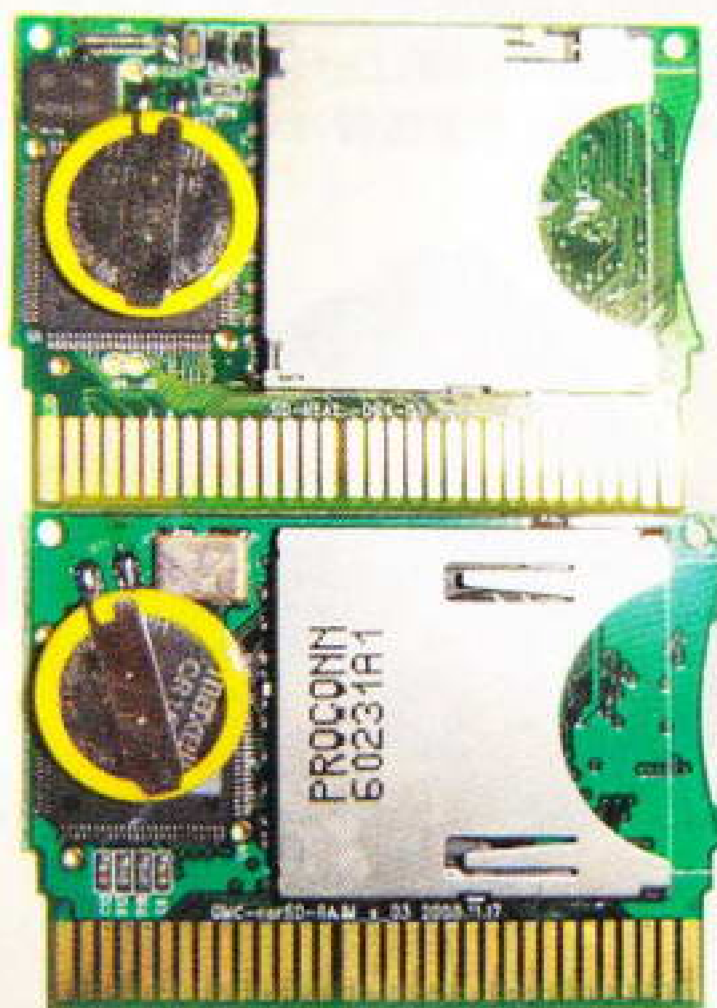
NDS&GBA的字样，而M3-SD Pro是NDS&NDSL的字样，这就是差别！玩家购买的时候一定要仔细辨认，以免被黑心的JS欺骗了。



这次的外壳尽管有所改进，但是玩家期待的多彩外壳在完稿时却没有同步推出，算是有一些遗憾，希望M3-miniSD Professional版推出的时候能够和多彩外壳同步发售。

内构

说完了外面就要谈谈里面了，因为只看外面是看不出什么差别的，只有打开内部才能了解到真正有哪些改变。打开卡带外壳的螺丝，将内板取出，我们同样用M3-SD Perfect和M3-SD Pro进行对比，首先我们来看正面的一张照片，上面的





一个是M3-SD Perfect，下面的是M3-SD Pro，从正面看几乎没有什么差别，不过当翻开电池以后就看出差别了，M3-SD Perfect电池下面的是一块MAX Ⅱ的芯片，而M3-SD Pro则是ACTEL芯片；在将卡带翻过来，差别就更明显了，M3-SD Pro除了要比M3-SD Perfect少了一块MAX Ⅱ以外，还少了一块CPLD芯片。不过由于使用了ACTEL芯片，使得游戏时间也相应的变长了，原先使用NDS游戏的4小时左右，现在一下子增加到6到8小时（根据不同的游戏而定），也可以说正是因为如此，因此该卡在游戏时间上也有了新的突破。另外在RAM芯片上，M3-SD Pro将M3-SD Perfect上的256Mb缩减为32Mb，看来真是大缩水啊。不过现在的问题又来了，从板子上印刷的时间我们可以看出来是2005年就完成了，但是直到2006年中旬才发布，看来第一应该是没有遇到太多竞争对手，没有激烈的价格战；其次就是厂家只是为了多一些利润吧。从现在发布这点看来，厂家真是感觉到压力了。

虽然在硬件的调整上变化很大，不过玩家不要担心，虽然很多的芯片都改变了，但是M3-SD Pro的性能并没有因此而降低，惟一变化的就是不能玩GBA游戏而已，而NDS游戏功能以及M3特有的多媒体功能被完全的保留，因此玩家并不用太多的担心。RAM空间是当初玩GBA游戏时的暂存空间，运行游戏时要将存储卡上的ROM信息读取到RAM空间中运行，而现在保存的32Mb的RAM空间只是为了运行NDS游戏时，作为读取数据的缓存区使用。不过既然是保留了32Mb的RAM空间，是不是还能运行32Mb以内的GBA游戏呢？得到的答案是肯定的，看来并不是完全取消了GBA功能而已。那么就进入实际的测试吧。

实测

由于M3-SD Pro已经携带了最新的内核，因此这里就不再对软件进行说明了。首先我们进行GBA游戏的运行测试。在拷贝的32Mb以内容量的GBA游戏，都可以很好地运行，并没有感觉到延迟拖慢等现象；而超过32Mb以上的游戏却不能运行；对于一些自制的ROM，也支持得非常不，当然前提是不要超过规定的容量。在GBA模式中，M3-SD Pro依然可以播放GBA电影卡的专用文件，其他的功能也是能够使用，不过相信几乎没有玩家会在这个模式下使用，毕竟屏幕要小上一大圈的。



在NDS模式下，最近发布的PDA功能也是没有问题，可以正常的运行和使用，在扩展模式中，播放DPG格式和DSM格式都比较完美，值得一提的是上次提到的在播放DSM格式时，连续播放30分钟左右会出现1秒左右的声画不同步现象已经得到了解决，当然这全都依靠修正版的C21内核。需要的朋友请到http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=1943&fpage=1&toread=1下载修正版SD内核。经过实际的使用，在多媒体功能方面M3-SD Pro做得和M3-SD Perfect一样出色，完全没有任何的异样，不过在游戏测试中却遇到了一些小麻烦。我们先来说说M3的运行方式吧，



从软件上我们可以知道M3在游戏运行上有快速载入、完全载入和直接拷贝三种方式，游戏中几乎都是使用快速载入的方式运行，可以忽略加载游戏时的读取时间，但是有几个游戏是要通过完全载入的方式才可以运行的，也就是说游戏要完全拷贝到RAM中再运行，否则就不能使用。这下大家明白了吧，问题就出在这个完全载入上。M3-SD Pro由于RAM缩减到32Mb，所以对于超过这个容量的游戏就无可奈何，也就是说对于需要完全载入方式运行的NDS游戏就会不支持，因为NDS游戏要超过这个RAM容量。目前因为这个问题不能运行的游戏就是《波斯王子》，好在目前只有这一款，而且据说很快的新内核就能支持这个游戏了。不过在兼容性上M3-SD Pro无疑是打了一些折扣。

在运行其他的游戏时一切良好，不管是游戏的动画还是实际操作，都十分的流畅，没有丝毫的延迟和拖慢，可见游戏支持上还是保持了一贯的良好风格。不过在游戏的附加功能联动上还是出现了麻烦，目前该卡还不能支持GBA游戏和NDS游戏的联动，目前我们也只能将希望寄托于以后的新办法出现了，不得不算是一点遗憾。

总之，鱼与熊掌不可兼得，价格上毕竟是便宜了150元，是非常便宜的主流烧录卡。对于只买了玩NDS游戏的玩家这款卡带是最值得推荐的，不仅价格便宜而且性能出众，希望M3-SD Pro能成为众多烧录卡中一匹黑马。



这个月电影卡公司做的事情还真不少，不仅发布了新的内核和PDA系统，还将PASSCARD 2问题进行了改进推出了PASSCARD 3，销售价格也是进行了下调；而M3-SD Pro更让人看到，M3也没有放弃低价这个市场。看来这个暑假玩家们真是有的玩了，相信暑假前电影卡公司会将PDA功能的最终版放出来，而且扩展模式也进行一个合并，现在看来好像是两个系统一样有些不搭调。不管怎么说，M3这次的新动作都很让人高兴，给业界带来了不小的冲击，让我们继续关注电影卡和烧录市场，并请大家期待更精彩的报道！



NDS软件新闻

文 小超 编 马修

暑假又至，劳累了一个学期，也该好好休息休息了。不知大家有什么具体计划呢？还是那句老话，玩游戏的同时不要忘记适当运动哦。下面一起看看最近的 NDS 软件新闻吧。

DeSmuME非官方新版推出



由Normmatt修改的电脑用NDS模拟器DeSmuME于6月16日推出V0.3.4 Full。新版加入按键设置对话框，修正X、Y键输入，修正FAT模拟问题等。不过在模拟效果方面，新版并没有任何提升。下载地址是http://normmatt.com/blog/wp-content/uploads/2006/06/DeSmuME_v0.3.4.zip。

dualSwan新版发布

NDS用WS模拟器dualSwan于6月14日推出V1.2版。新版加入对WS mono游戏的支持，加入窗口显示，加入游戏文件菜单，修正精灵层模拟的一个小错误等。dualSwan能运行于使用SC、CF存储卡的烧录卡上，能够读取4MB以下的游戏ROM。新版的速度大幅提升，虽然有些游戏的帧率还在20FPS以下，但有些游戏的帧率能达到惊人的200FPS。软件下载地址是http://liranuna.drunkencoders.com/Files/dualSwan.v1.2.zip。如果运行时不能正常显示文件名，可以下载Normmatt修改的采用新FAT驱动的版本，地址为http://normmatt.com/blog/wp-content/uploads/2006/06/dualSwan.zip。



NeeDS发布

由国人Maxhoov基于DeSmuME源代码开发的电脑用NDS模拟器NeeDS于6月18日推出第一个版本V0.01。NeeDS对模拟器菜单进行了重组，所有菜单中文化，加入鼠标左、右手的选择，加入屏幕缩放功能，并做了小小优化等。点击帮助菜单中的查看键位可以看到电脑键盘的具体按键设置。运行程序提供的Dualis_keycfg.bat、Ensata_keycfg.bat等批处理文件，可以将键位设置成和Dualis、Ensata等模拟器一致。使用keycfg.exe还可以对按键进行自定义。因为作者要考试，所以没有对DeSmuME的核心代码进行改动。基本上DeSmuME V0.3.4可以运行的游戏如《动物管理员》、《钻子先生 钻魂》、《帝国时代 帝王时代》等都能在NeeDS上运行。希望暑假期间NeeDS能有新提升。程序下载地址是http://bbs.emu-zone.org/newbbs/viewthread.php?tid=380891。



Snezzi DS推出

NDS上又一个全新的SFC模拟器Snezzi DS出炉。Snezzi DS和最近推出的GBA用SFC模拟器Snezziboy同出一脉。Snezzi DS于近期推出V0.21a、V0.21b、V0.22、V0.22a四个新版。新版修正OAM复位问题，pocketspc能够运行了，修正VRAM读取错误，声音核心代码再次工作等。V0.22a版下载地址为http://www.forwardcoding.com/projects/snezzids/snezzids-v022a-sound.zip。Snezziboy也于6月20日推出V0.22a版，加入snezzidebugger.exe，下载地址是http://jaist.dl.sourceforge.net/sourceforge/snezziboy/snezziboy-v0.22a.zip。

DSOrganize新版发布

NDS用多功能软件DSOrganize于6月18日和6月23日分别推出V2.0 Beta和V2.01 Beta两个版本。V2.0 Beta版修正ID3v1文本的翻译问题，修正一些小的内存泄漏问题，修正标题关闭后屏幕翻转错误，音乐播放增加随机历史功能，用户将TXT、HTML文件改名后程序会自动将相应的BMF文件改名等。V2.01 Beta版加入日、月、年显示设置，加入点击修改计算器和日程表，修正SC烧录卡引导失败的错误，修正GIF动画文件的错误，将FAT驱动变更为Rein r15版，加入二次点击动作的设置等。V2.01 Beta版下载地址是http://www.dragonminded.com/ndsdev/DSOrganizeB2_01.zip。



PicoDriveDS新版推出

NDS上的MD模拟器PicoDriveDS分别于6月14日、6月23日推出V0.1.3和V0.1.4版。V0.1.3版支持长文件名，按B键进入文件目录，按L、R键可以进行文件翻页，加入自动存储、读取SRAM的功能等；V0.1.4版则修正按R键滚动到文件列表最后时的错误，加入对NeoFlash的MK2、MK3烧录卡的支持，切换到unified builds支持几乎所有使用CF、SD存储卡的烧录卡，当按Select进入游戏选择菜单时再次按Select键可以继续当前游戏。V0.1.4 SD卡版下载地址是http://www.cryptosystem.org/projects/nds/picodriveds.nds，CF卡版下载地址是http://www.cryptosystem.org/projects/nds/picodriveds-cf.nds。

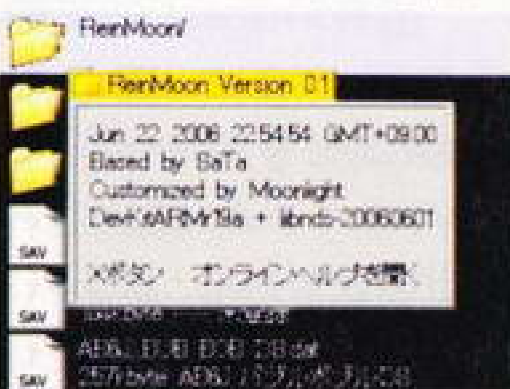
NDSMail新版公布

NDS用邮件程序NDSMail于6月21日推出V0.45。新版支持多邮件帐户，加入分离器，并提升了稳定性等。下载地址为http://bronto-online.de/ndsmail_prev.zip。

ReinMoon推出

看到ReinMoon的名称，可能大家会很自然联想到NDS上两款鼎鼎有名的软件Rein和Moonshell。没错，ReinMoon就是将这两款软件合二为一的东东。ReinMoon第一版V0.1 Beta于6月22日推出，最新版则是6月23日推出的V0.2 Beta版。ReinMoon能够运行于GBA电影卡、M3-CF、M3-SD、SC-CF、SC-SD以及Max Media CF烧录卡上，不能在EZ4、MagicKey2、MagicKey3等烧录卡上运行。使用时在电脑上双击Setup.exe，选择存储卡盘符后，再点击Setup按钮即可在CF或SD卡上生成NDS运行所需文件。下载地址为http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060623_reinmoon02.zip，要通过代理服务器才能下载哦。





Beup新版发布

NDS用MSN聊天软件Beup于6月21日推出V0.2版。新版支持发送和接收用户显示图片，改变按钮外观，加入一些音效，开发平台更新到Devkitpro19，修正聊天中断开连接崩溃的问题，修正断开后仍认为在线的问题等。新版在DHCP自动IP分配、SSL连接、WEP加密等方面仍存在问题。下载地址为http://www.stud.uni-karlsruhe.de/~uxasl/beup.nds。

SylphAMP新版公开

NDS上的无线音频播放软件SylphAMP于6月下旬推出V0.03版。新版修正歌曲列表的闪烁问题，不能连接时停止显示错误信息，合上NDS时关闭屏幕背光，NDS连接时直接发送歌曲列表等。下载地址为http://www.sylphds.net/ev2/ds/sylphamp003.zip。

各厂商最近纷纷推出适合NDSL的烧录卡，再加上iDSL的上市，暑期的NDS市场会更加热闹。究竟买何种NDSL烧录卡呢？我等还是观望一番再说吧。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

硬软综合站

硬件短消息

文 ZinniaSun
编 马修

前些日子在好友小豆子诱惑和培养下，小Z我也关注起了智能手机。经过一段时间的潜心研究，不禁感慨时代发展之快，让人吃惊的是采用Windows Mobile 5系统的新一代智能手机，其强大的功能真是令人赞叹不已，配套的GPS、蓝牙、Wi-Fi周边更是应有尽有……闲话不多说了，继续来关注一下近期的掌机周边新闻吧。

《LocoRoco》便携包



《LocoRoco》作为一款PSP公布已久的热门游戏，仅仅发售一个主机套装怎能满足SCEJ的胃口？因此也就有了这款可爱的便携包，它并没有随游戏同捆主机套装附赠，而是在7月13日与主机套装同时发售。便携包外部印着《LocoRoco》世界里花朵的图案，旁边还有《LocoRoco》的特殊LOGO，内部可以容纳主机和两张UMD光盘，外出时拎着这样一款设计精美的手提袋一定能吸引不少人的注意。这款便携包售价是1575日元（约人民币110元）。



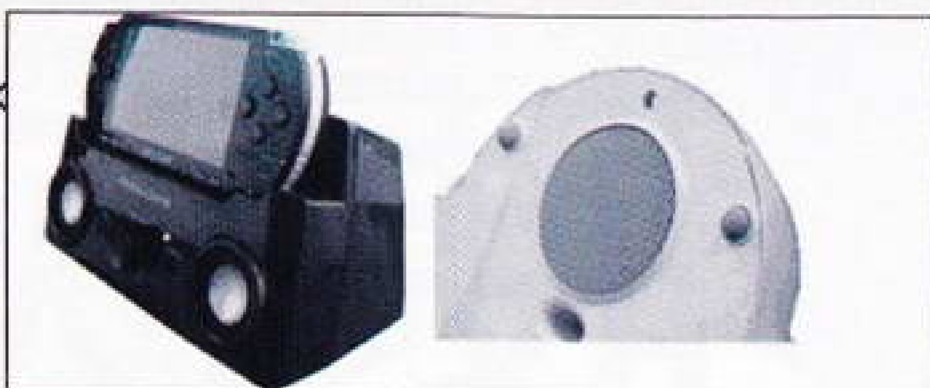
《杀戮之心 携带版》预约特典



由日本元气公司制作的这款侧重于策略的机器人对战游戏将于今年夏日上市，软件预定活动也即将在各大网站展开，预约特典自然成为了玩家们关注的焦点。而这次元气公布的这款战略地图式策略设计盘的确也是颇具新意的。设计盘包括一个6×6的网格地图和64枚网格标志，玩家可以一边游戏，一边利用策略设计盘如同下象棋一般来进行战略规划，其中的4枚空白网格标志上还可以由玩家自己写下常用的指令，来模仿操作无人机动兵器OKE（Over Kill Engine）的武装及操作。这款游戏的售价为5040日元（约人民币355元），预约特典将会随游戏附赠给第一批订购的玩家。



PSP便携音响



RockridgeSound公司的家庭音响和便携音响在日本本土小有名气，该公司为iPod制作的便携音响就有着不错的口碑。这次该公司为PSP开发的Sound Terminal便携音响也沿承了该系列一贯的高品质风范，采用双声道立体声+低音独立辅助扬声器的独特设计实现了2.1ch立体音响系统，不论听歌、看电影还是玩游戏，都有不错的表现，独有的防磁贴片保护PSP不会由于音响产生不良现象。使用中当然也可以为PSP充电，而且还有外部音频端口可以接插MP3、CD等设备。该产品外形设计独特优美，并有黑白两种颜色供玩家选择，售价是7980日元（约人民币562元），将于近期上市。



PSP便携音响盒





由欧美厂商Exploder制作的Blaze系列周边外设一向有着不错的口碑，这次该系列最新产品Blaze Pro便携音响盒不但外观设计时尚简洁，而且效果表现也相当不错。该产品采用一体化翻盖设计，平时将上盖合上，就是一款标准的PSP便携盒，将主机放在里面安全可靠。上盖打开后，内侧整合一套立体声扬声器，通过一根连线插在PSP的耳机接口后就可以发声，便携盒内还有电源系统，可以延长PSP使用时间的同时为扬声器供电，尤其适合于郊游野餐时放在餐布上与朋友一同欣赏电影、音乐。这款便携音响盒售价39.99英镑（约人民币590元），并且还将附赠该公司针对PSP设计的Music Studio音乐转换系统。

两款PSP便携盒





除了上面介绍的PSP音响盒外，Exploder公司最近还公布了两款PSP便携盒，首先是这款价值19.99英镑（约人民币295元）的Blaze PSP保护套装，有了它，你完全可以不必再购买任何其他PSP保护产品，因为所有你所需要的东西厂商都为你考虑得非常周全。这款保护套装包括了金属装甲便携包1个、水晶保护壳1个、屏幕保护贴1个、屏幕清洁布1块、UMD光盘清洁器1个、UMD便携盒3个，以及USB连接线一条，并且同样随之附赠该公司价值9.99英镑（约人民币148元）的Music Studio音乐转换软件系统。

该公司的另一款价值14.99英镑（约人民币220元）的便携盒独到的创意确实令人赞叹，首先它的外表采用了氧化铝材料，不但重量轻，而且强度非常高。内部有一层橡胶垫，并且还有一个可翻开的聚碳酸有机材料屏幕保护壳，保护你的PSP远离碰撞和灰尘。它最独到的创意还在于你可以不必拿出PSP就能进行游戏，打开上盖后的外壳不会影响到玩家按L、R这些按键或是摇动摇杆，当然UMD光盘也可以在不取出PSP的条件下更换，并且还内置两个记忆棒存储槽，整体设计简单实用。



数款PSP便携包

首先要为大家介绍的是由XIGMA发布的PSP皮革便携包，它采用高档皮革制作而成，保护PSP的"方方面面"，而且手感优良，套在PSP上也不会影响游戏的操作。主机的各种接口部位都很好地空出。皮包的外侧采用了庄重的黑色，而内部有黑、白和红色三种色彩可供玩家选择，这款包的售价是3800日元（约人民币270元）。





下面介绍的这款由LOAS制作的皮包采用了高级PVC皮革制作，内部采用尼龙内膜减少缓冲，保护的功能不亚于XIGMA皮革便携包的效果。但这款便携皮包最大的特色还在于它独特的"内囊"。将主机放入后，PSP的下面和可打开的便携包底面会空出约半厘米的距离，这样就形成了一个特殊的"内囊"，里面可以容纳一张UMD光盘，以及两张记忆棒，便于玩家携带。而且由于采用了这种下底可打开的结构，因此更换UMD光盘也是非常的方便。这款皮革便携包有黑、白两种颜色供玩家选择，售价是3800日元（约人民币270日元）。







最后要为大家介绍的这款同样由LOAS制作的真皮便携包，采用了全封闭包体结构，通过两侧的拉链将PSP严实的包在其中，内部带有主机清洁功能的内膜可以让PSP时刻保持全新的状态。这款包最大的特色是可以采用螺丝将包体与PSP固定起来，这样就不必担心PSP会因为拉链松开而意外丢失了。当然这款便携包的皮革手感也很不错，将PSP固定在里面也不会影响游戏时的手感。这款包同样有黑白两种颜色可供玩家选择，售价是4305日元（约人民币300元）。







Easy Recorder第二代记忆棒录像设备

由HAGIWARASYSCOM公司制作的这款"Easy Recorder for Memory Stick Duo"记忆棒录制设备于近期公布了第二代设备，采用它可以将电视、VCD、DVD等设备的音视频通过AV接口输入到录制设备中，然后生成320×240解析度的QVGA标准影片，影片帧数可以设置为适应动画的15fps或电影用的30fps，然后直接记录在记忆棒上。设备还提供了USB接口，用来在电脑上检视生成的视频文件，生成的视频同样也可供iPod播放使用。这款设备售价9731日元（约人民币675元）。



《宠物蛋的小店》游戏周边

风靡日本的便携电子宠物《宠物蛋》借着NDS又火了一把。这么叫座的游戏，推出周边自然是情理之中，这次由日本MegaHouse公司推出的《宠物蛋的小店》看来又要引起《宠物蛋》FANS的一阵热炒了。







首先为大家介绍的是这款NDSL专用主机便携包，继承了"《宠物蛋》系列"明快可爱的设计风格，这款便携包的外形、图案设计也是非常的独特。まめっち、めめっち、くちぱっち三位主角小鸡店长也分别登上了三个版本便携包，好像在为自己的小店打广告一样。看来女性玩家们又要换新包啦。这款便携包售价是1890日元（约人民币135元），预计在7月28日上市。

该系列另一款周边是NDS专用卡盒。现在已经公布了两个版本，每个版本内含3个有可爱卡通图案的NDS卡盒。看着卡盒上，忍不住就让人想掏腰包。（-_-b）这两款卡盒的售价都是683日元（约人民币48元），同样将于7月28日上市。



"《口袋妖怪》系列"主题包

"《口袋妖怪》系列"的周边还真是不少，最近才刚刚介绍了该系列的触控笔，这两天就又发布了一套主题包。这次由日本厂商Moritoys发布的便携包共有两个版本，采用了皮卡丘和正电宝宝、负电宝宝三个宠物的形象。第一款是针对NDS和NDSL主机的两用便携手提包，这款包给人最大的印象就是"大"，恐怕不仅能装下NDS，就算PSP主机都快能装下两个了，放个NDS或GBA卡自然更是小菜一碟。它还附赠有背带1条，看来厂商也考虑到这么大的包要是装满东西，提起来也是很费力的。这款产品售价是1995日元（约人民币140元），预计7月21日上市。









另外发布的一款是NDSL专用便携包，它采用了该公司曾经发售的NDS《口袋妖怪》便携包的外形设计，只是将大小改成了NDSL的样子，并且有红蓝两种颜色供玩家选择，红色便携包的主角是正电宝宝和负电宝宝，蓝色便携包的主角则是超人气的皮卡丘。这两款包的售价为1050日元（约人民币74元），预计7月30日上市。

4GAMERS发布NDSL套装



这款由欧美知名周边厂商4Gamers推出的NDSL套装装备可是不少，其中包括了EVA有机材料制作的硬质便携盒1个、高音质立体声耳机1个、DS卡盒2个、GBA卡盒2个、触控笔2支、腕带1个，以及紧急充电器1个。有了它，可是为购买新机的玩家省了不少事。这款产品有黑白两种颜色供玩家选择，售价是12.99英镑(约人民币192元)。



Intec发布NDSL专业游戏套装

欧美厂商最喜欢的就是推出游戏主机周边套装了。这次由Intec制作的NDSL套装可谓除了主机其他周边产品应有尽有：铝制NDSL手提箱1个，立体声耳机1个，车载充电器1个，双卡带卡盒4个，白色触控笔1个，白色腕带1个，上下屏屏幕保护贴1套，屏幕清洁布和擦屏橡胶垫1套。尤其是铝制NDSL手提箱，不禁让小Z想起了曾经首个iDS拍卖时的那个大保险箱……这套装备的售价是29.99美元(约人民币240元)。





Keysfactory推出两款NDSL时尚便携包

日本知名周边厂商Keysfactory即将于7月30日推出这款官方认证的时尚便携包。既然是打着“Stylist”的口号，包体的设计自然是没得说，除了能携带主机以外，内袋还能携带一些小物品，绝对是时尚女性们的首选。包的内部同样采用了绒质材料制作，不但起到清洁作用，也有效防止了摩擦产生的划痕。这款便携包的皮带也比较独特，既可以作为单肩包背在肩上，也可以作为腰包挂在腰间。金色和粉红两种色彩供玩家选择，怎么看都是款女性向商品。这款便携包售价2200日元（约人民币155元）。







儿童节目也推NDS周边

日本富士电视台儿童节目"Ponki kids"拥有不少的小粉丝，尤其是节目中Gachapin和Mukku两位公仔，搞笑功夫非同小可。这次由Cyber制作的两款NDS周边产品自然也吸引了不少小朋友们的眼球。首先是印有两位公仔形象的NDS触控笔，采用捆绑贩卖的方式，售价为714日元（约人民币50元）。不过可别小看这款触控笔，因为它的内部还暗藏"机关"——在长约1.8cm的触控笔内部还藏着一只80mm的NDS标准触控笔！而另外一款屏幕清洁胶片则采用了两种款式单独销售的方式，每种售价为609日元（约人民币43元）。这两款产品都将在8月15日上市，不过怎么看这二位的形象都好像为触控笔和屏幕清洁胶片专门设计的一样，真是越看越可爱。(^_^)







Keysfactory推出NDS橡胶卡盒

这款由Keysfactory推出的NDS橡胶卡盒将于7月20日上市，轻轻掰开一侧后，将NDS卡带放入里面，就可以保证你的卡带从再高的空中掉下来，也不会有任何的损伤。看来喜欢收集卡带的骨灰玩家而言，要多买一些啦！不过三种颜色的设计倒是有不少的好处，比如买得多了可以用它来下黑白棋……这款产品的售价是600日元（约人民币42元）。







两款玩家自制周边

对于这两款周边，自然是售价不明、厂商不明、发售日期不明……小Z就不多评价了，简单说明一下：第一款是由FC手柄改的NDS卡带、触控笔便携盒；第二款是由国外玩家Marshall改造的另一款掌上型L64（全名L337-N64），利用另一位玩家Hechendorn的N64p来改造，做到了更小、更轻、更便捷，这也不禁让小Z想起了国内的某掌机……好了，今天的硬件短消息就到这里，我们下辑再见！







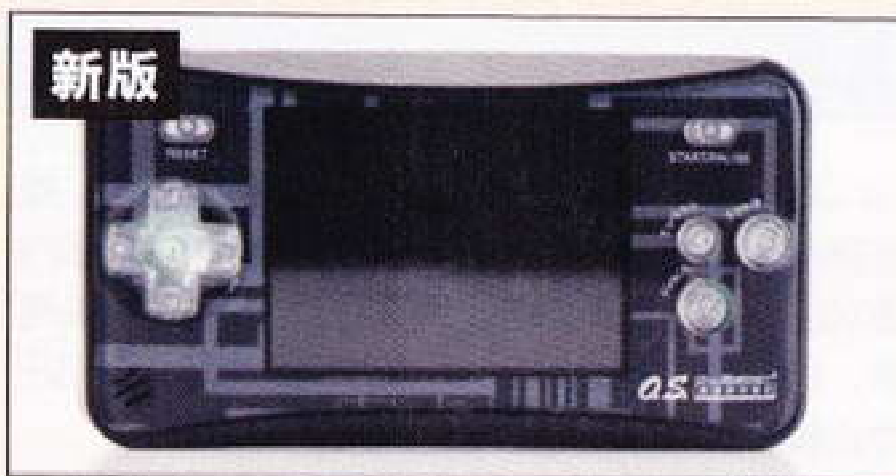
更薄的One Station掌机登场

大家还记得36辑给大家介绍过的国产掌机One Station(以下简称OS)吗？这款由国内的京士敦科技有限公司推出的拥有2.5英寸亮丽屏幕、能玩FC和MD游戏的小巧掌机一定给玩家留下了深刻印象。而现在，新款的超薄版OS登场了。新款OS不光体积缩减，按键也经过了改良，下面我们就来了解一下。

文 LIKY

厚度减少，十字键改良

新款的OS在外形上与老版基本一致，只是厚度方面有了一定程度的缩减，由原来的29.5mm减少到26.4mm，长、宽与原来基本一样，厚度的缩减主要体现在主机背面，老版OS的电池仓部分会突起很多，新版则平了不少，握在手里手感好了一些。另外，新版OS的十字键也得到了改良，不再是原来的分离设计，变为任氏掌机那样的十字键，这也令操作手感提升了不少，没有以前那样的偏软感觉。





▲新版OS的大小与老版基本一样，而十字键不再是分离设计。



◀新版OS的厚度缩减，电池仓不像原来突出那么多。

MD转接卡推出，重温MD经典游戏

最近官方推出了针对OS的MD转接卡，利用这个转接卡转接特制的MD2卡带，便可玩到MD经典游戏。要告诉大家的是，MD2卡带并不是我们熟悉的那种体积超大的MD卡带，而是一种非常小巧的卡带，是专门对应OS的。将这个卡带插在转接卡上，然后插入OS中，便可体验MD游戏。对此LIKY开始感觉非常困惑：为什么官方推出特殊的MD2小卡带，然后又推出MD转接卡，这样做是不是有点多此一举？干嘛不直接推出含有MD游戏的OS卡带呢？询问官方后终于得知原因，原来这是为了降低卡带价格的做法，完整的游戏卡带包含了控制芯片和存储芯片两部分，而控制芯片的成本较高，于是官方将控制芯片和存储芯片分离，MD2只包含存储芯片，而控制芯片放置于转接卡中，这样就不必在每个卡带中放置控制芯片，使得MD2卡带的售价更加便宜。



■运行MD游戏《出击！飞龙》。

另外官方也告知，MD2卡带拥有重复擦写的烧录功能，以后厂商会给店家提供烧录设备，玩家可以去游戏店烧录不同的MD游戏。不过很遗憾的是，能够烧录的游戏目前还很有限，大部分是一些低容量游戏的合集，比如《雷电》、《沙漠风暴》、《鲛！鲛！鲛！》等等，一些大容量的RPG、SLG都还没有提供，我们只有期待官方以后的动作了，相信在OS上玩到《梦幻之星》、《大航海时代》等经典作品的日子不会太久。



▲插上MD转接卡的OS掌机，有点像插上Passme的NDS。



▲专门对应OS的MD2卡带(右)，非常小巧，比NDS卡带还小哦。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

六月末七月初，大地终于送走了最后几场豪雨，太阳半遮半掩地从云朵后现身，火辣辣的夏季带着一股烈火扑向大地。国内的游戏市场在经历了长时间销售淡季之后迎来了旺季，这个让玩家和商家都欣喜的长假一定可以给业界注射一针兴奋剂。这个暑假你准备买NDSL？还是PSP？

6月23日，欧版NDSL正式于欧洲各国登陆，首发颜色为白色和黑色，不过欧版白色NDSL在国内游戏市场却已经贩卖有半个多月了。其售价一跌再跌，先是最初的1250元，后来跌到1200元，到现在为止售价仅为1150元。

欧版NDSL横行于市场搞得美版和日版根本无立足之地。原先美版NDSL售价约为1250元，由于欧版NDSL的侵袭，导致售价跟进到1160元，而之后再无跌价的余地。至于日版NDSL，由于日本方面货源紧缺，批发价格自然没有美版或欧版便宜，因此售价为1300元的日版NDSL暂时绝迹。换句话说，目前购买欧版NDSL绝对是最佳选择：价格便宜，不需要另购变压器，还有什么版本的NDSL比欧版NDSL更有吸引力呢？

本月的主角当然不仅仅是欧版NDSL。港版NDSL、神游iDSL都陆续上市。港版NDSL由香港万信公司代理发行，售价为1299元港币，菜单语言和日版、美版、欧版一样都没有中文。由于价格稍贵，因此内地少有现货，基本上只有预定才能够入手。考虑到具有中文菜单的神游iDSL也在月底发售，相信港版NDSL再无任何销售优势，很快将在内地淡出舞台。回想起几年前港版GB、GBC、GBA在内地的火爆销售情景真是唏嘘不已，当初港版机器仅仅是因为有220V充电器以及中文说明书所以大受欢迎；现在很感谢神游公司给我们带来的大陆行货，我们再也不需要去期待港版游戏机了。

神游iDSL则于6月末正式登陆各大城市，和当初神游iDS的销售策略类似，北京、上海等地的发售时间均不相同。北京的神游iDSL已经于6月25日发售，发售当日需要排号才能买到，并且供货量只有100台(真是狂汗，日本首发当日供货数十万台，3个月后的中国首发才100台)。令人欣慰的是，神游iDSL的售价仅为1198元，这个价格原本针对日版水货NDSL有相当大的优势，但是半路杀出个超低价欧版NDSL，打破了神游的如意算盘。不管如何，大陆行货游戏机能以此低价发售，已经算是件很厚道的事了。

神游iDSL在上海的正式发售日为6月29日，到完稿日为止，暂时未收到已经发售的消息。广州没有被纳入首发城市内。目前在广州各大游戏店柜台并未看到有货，但相信很快便可入市。相信各位读者朋友在拿到本辑《掌机王SP》时，应该都能在各自城市的游戏店里买到神游iDSL了。

需要提醒一下各位读者的是：神游iDSL并不能够直接运行NDS烧录游戏，和所有的NDSL一样必须刷机才可以玩到破解游戏，而如果刷机的话它将失去中文菜单。很多朋友购买神游iDSL都是冲着中文菜单而去的，但是烧录游戏的优势也是很明显的——最起码大量汉化的中文游戏都必须在烧录卡上运行。有什么比较折中的方法吗？那就是购买一张售价为160元的PASSCARD 3引导卡，这张卡的大小和NDS正版卡带一样，并且引导方式不再是以前那种需要开关机的烦琐方式。直接插入NDS卡槽，开机即可进入NDS烧录菜单。不过也有的朋友会想“既然是玩烧录游戏，那么NDS主菜单就没有多大用处了，我干脆刷机算了”。究竟这160元值不值得，



▲北京是神游iDSL的首发城市。

各位自己考虑清楚吧。

NDSL的前辈师兄NDS的前景则越发地惨淡，现在虽然新机报价为1040元，但想必买的人应该不多吧？如今NDSL的售价仅比NDS贵了110元，有什么理由可以让我们选择画面表现力相对差劲的NDS呢？其实报价归报价，很多游戏店都停止了全新NDS的进货，原本售价900元出头的美版官方翻新机器也很少有看到，现在要想买NDS，就基本上只能选择800元出头的翻新机器了。这类机器的外壳都被换成了组装壳，手感奇差无比，笔者建议大家不要为了省那三百多元而选择翻新NDS，优先考虑NDSL吧。

NDS正版游戏的前景不容乐观，目前NDS烧录卡百花齐放，EZ4系列在1个月内便连出两款，M3系列的产品更是让人眼花缭乱，现在正版游戏的销量已经渐入死水，似乎在走当年GBA正版游戏的老路。烧录卡方面，SC－miniSD的售价跌到了260元，EZⅣ售价跌到320元，M3－miniSD perfect售价380元不变（很多游戏店都已经看不到它的身影了）。EZ4L在月底如期上市，店里售价为348元，部分网络商人卖到330元；至于号称形状为NDSL防尘盖大小的G6L则一直未上市。笔者尝试了一下EZ4L，缺点为拔TF卡相当吃力，并且外型仍旧要突出约1毫米。不过考虑到软件已经相对成熟，大部分NDS游戏以及GBA游戏都可完美运行，因此等不及G6L的朋友不妨考虑考虑EZ4L，毕竟外接TF卡就不用担心容量问题了。

最后让我们把视点放到PSP身上，由于破解的停顿不前，因此1.5版本的PSP继续保持昂贵售价，目前1.5豪华版PSP售价为2280元，而1.5普通版PSP则为2130元，2.6普通版黑色PSP 1400元，2.6豪华版黑色PSP 1550元。白色机器在此基础上各加100元。组装记忆棒的售价最近无太大变动。SanDisk牌2G黑色Ultra记忆棒开价500元，老款Sony组装2G记忆棒开价为400元。

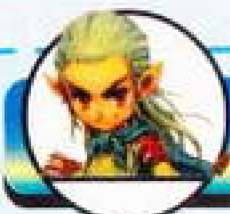


各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://www.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2280（1.5）	2130（1.5）	1198	1150	1040	730	—	600 630（背光）	—
广东深圳	久圣电玩	1580	1400	—	1300 （日版） 1200 （美版）	1000	—	620	—	650 （背光）
山西太原	逸豪电玩	1650	1490	1350	1350	950/ 950(iDS)	800	800	680（背光）	640
安徽合肥	红星四海电玩	1580	1350	—	1150	950	660	630	620 630（背光）	—
福建厦门	快乐多电玩	2300（1.5） 1660（2.5）	—	—	1190	990	—	—	660（背光）	—





和宇多田光对战《俄罗斯方块》

提供：铭风



《俄罗斯方块》作为一款知名游戏，在红白机时代便受到了大中小巷各种人群的喜爱。而当NDS版登场后，利用WI-FI功能，世界各地的人都能在一起进行对战了。而能和自己的偶像一起玩俄罗斯方块的话，一定是件很让人兴奋的事啊。

宇多田光作为一名知名歌星，同时也是NDS的代言人，深受大家欢迎。最近，任天堂便推出了名为和宇多田光对战《俄罗斯方块》的活动。当你购买了游戏，并利用里面的点数卡加入任天堂俱乐部内的参赛活动的话，便有可能成为30名幸运者中的一员，和宇多田光对战《俄罗斯方块》了。这个活动的召开日期和时间是8月12日，会场是东京都内。

除了这个方法外，如果你去听了宇多田光的演唱会“UTADA UNITED 2006”的话，便也是有机会参与活动的。毕竟听了演唱会的人才算是“真饭”啊，这样的名额总共有1008名。在巡回演唱会的四个公演会场（大阪，名古屋，琦玉和东京）会进行抽取活动。

通过这个活动，接触明星的机会就大大増加了啊，不过同一个人只能参加其中的一次抽选活动，总之最后你能否成为幸运儿，还是要靠运气啊。



クラブニンテンドー会員限定キャンペーン

宇多田ヒカルと
テトリス対戦!!

「宇多田ヒカルと対戦」イベント参加チケットプレゼント
「UTADA UNITED 2006」コンサートツアーチケットプレゼント



NDS与PSP的决斗

提供：软饼干



DS：这是我们第一次也是最后一次见面。（对峙中）
PSP：有件事你必须知道。我是您的父亲的兄弟的侄子的表兄弟的前室友。



DS：我管你哪来的，你说你找我干什么？
PSP：其实找你也没什么事，只是……去死吧！



DS：你惹毛我了，看招！打狗棍法！
PSP：哼哼，你以为我没准备就来了？



PSP：你想和我玩？OK，先和这个小家伙打声招呼吧！



DS：掘……（怕怕）



DS：其实你看起来还不错，我讨厌杀戮。
PSP：……我也不想打了。



KISS



DS：PSP！我爱上你了，我们不要再打了。
PSP：我也爱你！



美好的结局！



光荣“GameCity百万市民注册突破”纪念活动

提供：马修



光荣经营的游戏网站“GameCity”的注册人数突破了100万！为了表示庆祝，光荣特举行“百万市民注册突破”活动，活动时间为6月21日到8月9日，活动内容则包括国外旅游、赠送新主机等等。

GameCity于1999年12月开始运营，主要为广大光荣FANS和游戏爱好者们报道最新的官方游戏、提供在线购物、游戏会员登陆等众多游戏相关的服务和资讯。到2004年2月，该网站注册人数突破了50万，两年零四个月后，该网站的注册人数再次翻倍，突破了100万！



此次活动的纪念活动中，将有一组（2人）幸运儿去《大航海时代Online》的舞台——西班牙进行为期8天的旅游，亲身感受一下游戏中那异国的风情和异域的风光。

同时，活动还会从注册会员的ID中进行抽取，奖品则为当红主机＋光荣的热门游戏。一等奖5名，奖品为Xbox 360主机＋光荣的游戏；二等奖10名，奖品是PSP主机＋《吉他小子 现场版》；三等奖20名，奖品为NDSL主机＋NDS版的《大航海时代4》。



作为双重奖励机会，GameCity还将500元的积分币非发给65个注册用户。另外，会员入会需交纳的1050日元也改为免费，同时，还将给注册用户提供PC壁纸、手机待机画面以及在线商城大减价等诸多的答谢活动。









▲这些壁纸的LOGO及壁纸主题可都是经过专门绘制的哦。



玉置成实的《怪物猎人》日记

提供：胧月

凭借《机动战士高达 SEED》以及《SEED D》大红大紫的少女歌手玉置成实（Tamaki Nami），想必大家都应该有听说吧。尽管在时间的冲击下，《Realize》和《Reason》都不再余韵绕梁，但玉置成实依然活跃在日本歌坛。18 岁正是爱玩的年纪，在之前PS2 平台的RPG《凡人物语》中，她就担纲了主题歌的演唱并且以声优的身分出演游戏。而最近的玉置成实又再次迷上某游戏了，那就是PSP 版的《怪物猎人》。

不久前，玉置成实的游戏日记主页“玉置成实のモンハン日记”开放，地址为 http://www.oricon.co.jp/pj/pj_monhun/，Nami的FANS们不妨来逛逛哦。这里记载了她在游戏中的一些有趣故事。

截至到6月26日，Nami已经更新了4篇日记。第一篇中庆祝自己6月7日的单曲《Sanctuary》正式发卖，并向各位FANS推荐了这款PSP 的《怪物猎人》。其实Nami在小学低年级的时候就很喜欢游戏了，多年的游戏年龄一直是她自己的骄傲。去年十二月，在电影《ラブ★コン》的拍摄期间，碰巧看到同事玩《怪物猎人P》，从此也一发不可收拾地迷上了这款游戏。

玉置成实的 6 月 16 日



▲看到全神贯注玩 PSP 的玉置成实，是不是会会心一笑呢？



▲这就是玉置成实制作的人物了，名字取为“Nami”。



▲一度被困在一星偷取火龙蛋的任务中，经常将龙蛋摔破的 Nami 不禁也怀疑自己是不是反应迟钝呢。

玉置成实的 6 月 21 日



▲今天是ORICON STYLE的摄影日，闲暇时间还是立刻拿出了PSP。猜猜今天 Nami 已经做到几星任务了？ 5 星哦！短短的5天时间，看来玉置成实在《MHP》上投入的时间相当多呢。



▲和同事联机打毒怪鸟，一个不小心中毒了。



◀“今天的 Team Work 很不错，看来摄影工作也能顺利进行了！”

乙女の花园

Princess

各位好，在下BK给各位请安了。啥？“BK”并非胧月小编的花名。BK就是BK，换言之，BK不是胧月。你问胧月哪去了？怒，俺怎么知道！约了MM说要采访，结果自己半天不出现，于是局势就变成现在这样，BK不得不来客串一下，说不定这是俺进军好莱坞的绝好契机。再次声明哦，不要叫俺“死跑龙套的”，俺是一个演员……



第一章

BK：各位领导、各位来宾。在这阳光明媚、春暖花开的日子里，小弟俺特受指示来给传说中的棉花糖大人蹂……是采访才对。

棉花糖：一开始就这么讨打，真的想被蹂躏？哎，这不是BK吗，你怎么会出现在这里？采访我的人是胧月才对。

BK：（无视）感谢棉花糖大人在百忙之中接受小弟俺的采访。

（背后谜之声：“这句上一辑用过了。”）

棉花糖：言重了，只是我一个小时后要出发去赶飞机。（：D）

Profile



ID 棉花糖

持有装备 NDSL

喜欢的游戏 《新超级马里奥兄弟》、《KOF》、《动物饲养员》

喜欢的一句话 游戏玩的就是高兴！

备注 棉花糖MM是国内动漫圈子里颇有名气的美女画师，曾于2004年6月在《新干线》发表作品《假扮的天使》，同月《坐标》发表于《卡通先锋》，9～12月连载《领养我吧》于《漫动作》。另，本辑中该栏目的插画也都是出自她的手笔。



BK：没关系，飞机误点能退票，俺们开始吧。(^v^)

（背后继续谜之声：“我说，我已经来了。”）

BK：（转身）我说你烦不烦啊，没看我正和MM聊……呃，胧月你来啦。

胧月：嗯，是啊，你可以走了……

BK：（\ 囧 /）人家还没说几句啊！

胧月：没得商量。

BK：（\ 囧 /）不要剥夺俺进军好莱坞的机会！

棉花糖：这样吧，BK，我出个谜语你猜，答对了就让你继续采访。两个人掉到陷阱里了，死的人叫死人，活的人叫什么？

BK：活人！

棉花糖：错啦，活的人应该叫“救命”。

胧月&BK：气温骤降，好冷……

第二章

胧月：前面大家也都看过你的资料了，你可以简单地先自我介绍一下吗？

棉花糖：我？哦……我画点漫画，是个漫画爱好者，以后更要努力画画；我玩点游戏，是个菜鸟爱好者，以后更要努力地玩！

胧月：真是谦虚啊。其实很早我就从BK那里听说，你是国内漫画界的知名人物。对你来说，喜欢漫画应该更甚于游戏吧。

棉花糖：说实话么？嗯，应该还是更喜欢画漫画吧。因为画漫画能把自己想说的故事画出来，我喜欢这个过程。当然同时我也很喜欢游戏，玩游戏能令我得到自己平常没有的感受，我会把这些感受加进我的漫画里。相反，我也会带着画漫画所得到的感受去玩游戏，我挺喜欢这种感觉的。

胧月：你在游戏公司工作也是因为这个原因么？

棉花糖：啊，那个工作我最近已经辞掉了，汗。因为一开始进去的时候是做美工，感觉能既画画又能做游戏，可是高兴了一段时间呢。不过做久了发现其实并没有当初预想的那么好，重复的画图工作一点一点地消磨着自身的创作激情，这是我所不能忍受的！所以还是辞职了，准备好好画一本我自己的漫画。

胧月：呵呵，爱好变成工作有时的确会这样。看了下你的画风，还是挺喜欢的，何时可以拜读到新作？

棉花糖：不知道，我是懒人……

胧月：(—_—) 还是说回游戏。怎么会喜欢玩《KOF》的呢？

BK：(插嘴) 因为她是强气女啊！

棉花糖：什么叫“强气女”？(微笑着双手握拳)

胧月：(啪飞某人) 忽略他。我在高中的时候也玩过一段时间的《KOF》，不过不管怎么努力，机厅里随便一个小孩都能踩蹦我，恨啊。

棉花糖：其实主要是它里面的人物好看啦，哈哈！

棉花糖的《KOF》往事

96年我还是初二的时候，第一次和一帮同学逃课去街机房。那也是我第一次看到《KOF》，那时觉得画面好强，里面的人的好帅、动作好帅……什么都好帅，于是就开始玩了。

一开始我不会打，也学不好，就和男生们乱打。跟我打的男生踩我不好，被我踩也不好，很可怜……

以后慢慢地就开始会打一点，有时候就自己一个人去打，不过大部分时间还是在看的。哦，顺便说下，当年我是剪很短头发的嘛，又很少有女生去街机厅，所以有时候我一个人去玩，小朋友会对我说：“哥哥，麻烦让我一下。”哈哈哈哈哈哈哈哈……(汗)



棉花糖的Lolita情结

开始了解Lolita这个词的来历，也看了那本传说中的小说。(笑)然后兴趣就越来越浓开始收集起Lolita的衣服来，不过也就是在家里穿穿。直到看了《下妻物语》后才鼓起勇气间中穿上大街，呵呵。我个人最近比较喜欢歌德式的Elegant Gothic Lolita，Sweet Love也不错的。不过现在有些人把Lolita和Cosplay混在了一起说是不正确的，Gothic&Lolita是一种服装风格，Cosplay是一种角色扮演活动，千万不可混淆。其实，出现这种误解，是因为很多漫画角色穿着Gothic&Lolita服饰，像《魔卡少女樱》的木之本樱、《Chobits》的小叽等，她们都是很受欢迎的角色。



第三章

胧月：听说你最近买了NDSL，很迷《新超级马里奥兄弟》，平常会穿着Lolita的衣服打游戏吗？

棉花糖：哎？这点你从哪里听来的？

胧月：某个自称FBI的、刚才被我啪飞的家伙。

棉花糖：哎呀，一不小心说了这么多，我真的要走了，不然赶不上飞机。

胧月：嗯，好的。很感谢棉花糖提供漂亮的Lolita照片，祝你旅行愉快！

棉花糖：(：D) 不客气，大家拜拜喽！

超级玩家

SUPER PLAYER

栏目主持 软饼干 Vol.03

"超级玩家"栏目自开设以来，通过levelup热心版主们的帮助已经联络到了一大批的热心的玩家。他们个个都拥有自己最拿手的游戏，最拿手的玩法，对此本饼干真是敬佩万分。另外由于栏目开办不久，有欠妥当的地方还请广大玩家提出改进方案。另外，想参加本栏目活动的玩家可以去levelup掌机区查阅，那里有可供挑战游戏的相关参考。

《恶魔城 苍月的十字架》"BOSS RUSH MODE"最速挑战

超级玩家 Zero013

现任UP TEAM攻略组成员

拥有掌机：NDS。

经常出没于levelup论坛，只要是有关游戏的论坛我一般都去。最喜欢的游戏是"《洛克人》系列"，"《恶魔城》系列"。个人擅长的游戏类型是除了育成类游戏以外都拿手。目前最希望能靠中奖中一台PSP或是买一套NDS烧录卡。

挑战游戏：《恶魔城 苍月的十字架》

挑战内容："BOSS RUSH MODE"最速挑战

挑战时间：2分43秒05

通过levelup版主联系到了本次作客"超级玩家"的嘉宾Zero013，并接受了本饼干的采访。

QQ访谈（上）

钢のWii：饼干兄在不？

软饼干：什么事？

钢のWii：引荐一名本周选出的"超级玩家"的参与者，是levelup会员，名叫Zero013，他要挑战的项目是《恶魔城 苍月的十字架》。

软饼干：好，辛苦你了，让他加我QQ谈吧。

片刻后……嘟嘟嘟

Zero013：请问你是软饼干吗？

软饼干：如假包换！

Zero013：先说一下，我电脑不怎么好，有时候容易死机，所以我没说"我下了"之类的话就掉线，那就说明我电脑死机了。

软饼干：……可以理解－ －

软饼干：那你为什么会选择《恶魔城》这款游戏来挑战呢？

Zero013：我接触的第一款游戏是《恶魔城 月下夜想曲》，而且这还是我同学推荐的。

软饼干：第一次玩《恶魔城》时的感觉怎么样？

Zero013：刚开始有点害怕，这也是因为年龄小的关系。但在之后的游戏里就不觉得了，和之前整整来了个大大的"逆转"。

软饼干：我也很喜欢"《恶魔城》系列"，不过不是行家。你最喜欢系列的哪个人物呢？

Zero013：要论最喜欢的，阿鲁卡多自然是第一个了，毕竟接触该系列的第一个作品就是《月下》。

软饼干：到底还是阿少魅力大啊。好，废话不说了，先看过挑战过程后再继续交流。



“BOSS RUSH MODE”的最速挑战现在开始！

战前准备

A套装备	战魂1
武器：死神镰刀 防具：德拉古拉之服 装饰：无限魔力戒指	红色战魂：85号战魂/日文名称：エリニュス/等级1 蓝色战魂：88号战魂/日文名称：ブラックパンサー/等级1 黄色战魂：15号战魂/日文名称：ゴーレム/等级9
B套装备	**战魂2**
武器：风的祝福之剑 防具：德拉古拉之服 装饰：无限魔力戒指	红色战魂：4号战魂/日文名称：スケルトン/等级3(为了打断“多米利特的魔法”所用的战魂) 蓝色战魂：88号战魂/日文名称：ブラックパンサー/等级1 黄色战魂：27号战魂/日文名称：グール/等级1(为了加血用的战魂)

大致流程

第一个BOSS：飞装甲

过程解析：最简单的一个BOSS，用黑豹的战魂冲进去后，立刻使用武器攻击。用死神镰刀的话，两刀即可搞定它。当然要是使用战魂来辅助的话，一下就可以了，但时间上就会慢一点的。前提是攻击力必须提升到最高，否则也是没戏的。(总结一句话：这个BOSS真可怜)

大约出门时间：00：05：00。

第二个BOSS：独眼巨怪

过程解析：进入房间后立刻运用冲刺武器取消法先攻击一下，中断了来须苍真前一个攻击动作。然后在地面立刻使用急退武器中断法的攻击方式即可KO了它。因为攻击力和它体力的问题，要用武器攻击四下才能解决它。所以难度就从此刻开始了。(总结一句话：还没攻击就被人家封了)

大约出门时间：00：10：00。

第三个BOSS：多米特利

过程解析：进入房间后立刻换成B套装备，用骷髅兵的战魂打断他的魔法(距离如果刚好的话也可同时用B套装备的武器打他几下)，他会受创而向后弹出一段距离。在他被攻击到而向后蹦的时候，立刻换回A套装备冲过去用武器攻击一下(但要算好距离，推荐用跳冲过去打)，之后就可以运用急退武器中断法狂攻了。如果用死神镰刀的话，两下普通攻击加一下武器必杀攻击即可解决了他。这个BOSS也不算难，关键是你有没有打断他的魔法，而且要注意的是，用战魂打断他的魔法之后就别再使用其他战魂了。至于为什么，玩过本作的玩家心里都应该清楚。(总结一句话：这个BOSS比较“烦”)

大约出门时间：00：19：00。

第四个BOSS：傀儡人偶

过程解析：进入房间后立刻攻击，在它放出小人偶的时候狂攻即可，只要在它未将第一个替身人偶放到机关之前灭掉它即可，可以使用无限制的急退武器中断法，或是附加战魂来辅助攻击都可以，只要不中断攻击就行。(总结一句话：放多了杂兵也顶不了作用)

大约出门时间：00：27：00。

第五个BOSS：达里奥



过程解析：进入房间后立刻用死神镰刀攻击，因为武器的攻击力过高，所以击中他的时候他会受创并向后弹出一段距离。此时立刻冲过去再次用死神镰刀攻击……直到将他逼到版边后，就用急退武器中断法将他解决。只需攻击七次就可以结果了他(四下是将他逼到版

冲刺武器取消法：就是用蓝色战魂“黑豹”的使用时间来取消攻击时的硬直。



边，剩下的三下结果了他。总结一句话：逼得他没辙的时候就是他被灭了的时候）

大约出门时间：00：37：00。

第六个BOSS：深水海龙

过程解析：进入房间后发动攻击，落地后使用武器必杀。如果运气好的话，它会再转个圈，此时只要用急退武器中断法来攻击即可。之后攻击两下即可搞定。（总共攻击六下，三下普通攻击，三下武器必杀攻击。总结一句话：这就叫做“来也匆匆，去也匆匆”）

大约出门时间：00：44：35。

第七个BOSS：双脚巨怪

过程解析：进入房间后立刻使用急退武器中断法攻击，之后只要看好距离连续使用相同攻击即可，如果能够熟练掌握它的那些攻击方式的话，这个BOSS并不难。

大约出门时间：01：01：00。

第八个BOSS：时之魔

过程解析：刚进入房间的时候立即攻击，但它也有一定几率会反击，好的话它会站在那里不动或慢慢向前走，不好的话就直接用飞刀攻击或冲刺攻击，比较麻烦。如果你在之前没费什么体力的话，就赌一赌吧。之后的攻击只要看好它发招的提前量来决定，只要它静止不动了，那就是它要发时间瞬间停止了，最好是跳到它的背后，等这招停止了再攻击。

大约出门时间：01：07：00。

第九个BOSS：大蝙蝠

过程解析：攻击不中断，这个BOSS也不难对付，好的话就可以在它变身之前就能够灭掉。

大约出门时间：01：16：00。

第十个BOSS：镜之魔

过程解析：先在能看到他的地方等一会等它出来后立刻攻击。当它使用下压攻击的时候，先贴墙，听到声音后立刻跑开并再次接近使用急退武器中断法攻击，反复攻击即可消灭。不过要注意的是，不能让它进入镜子内，否则会浪费很多时间。

大约出门时间：01：31：00。

第十一个BOSS：火焰魔

过程解析：这个BOSS是比较麻烦的一个，攻击力也比较高。所以尽量在它下面攻击，要是见势不妙就立刻跑开。在旁边攻击它的手时就利用冲刺武器取消法攻击，但要求比较高，所以只需普通攻击或使用战魂即可。在它下面攻击时就用急退武器中断法攻击。当它使用“单手下压”的攻击时，立刻冲到对面，它会因为转身而给我们争取了一些时间，所以还是能攻击的就尽量攻击，不要多虑。如果体力不够就赶紧加血(总结一句话：从时间上看果然是个麻烦的BOSS)

大约出门时间：01：53：00。

第十二个BOSS：蝗虫音乐家

过程解析：这也是个麻烦的BOSS，但他所有攻击方式都能够看出来。至于那些小蝗虫能灭就灭，灭不了的就用跳跃受创法来中断受创次数，因为连续遭到攻击的话，体力下降会很严重。在它没召唤或是跳跃前就是攻击的好时机，一定不要手软，胜利就在眼前！

大约出门时间：02：12：00。

最终BOSS：死神

战斗解说：最难的BOSS，其攻击方式也是很BT的。不过对于他的二连斩来说，可以用下铲来躲开，其他的攻击就没什么了。打至第二状态后，他会多一招类似“钩魂使者”的招数，万幸的是一般他都会出现在来须苍真的背后或是消失前的方向，所以只要他一出现就立刻用



瞬间落地攻击法：就是人物在落地的瞬间（也就是落地之前的一小段距离里）用武器攻击。

二段跳跳起，之后立刻攻击即可。如果使用高级技巧也可以对付。这个技巧就是在它出现后先使用急退武器中断法攻击，在急退过程中立刻蹲下，即可化险为夷。但由于操作难度比较高，而且这招“钩魂使者”的攻击速度也比较快，所以没有练习的人很难反应过来，也就是说时间必须得准，多一点或少一点都不行。因为它在空中飘着，所以使用特殊攻击的难度会变大。

约出门时间： 02：43：05。



最终通关时间：02：43：05

最后说明： 每个BOSS的攻击方式都是有规律的，而这些攻击的提前量也是不同的，至于如何有效地躲避这些攻击方式，只有依靠长期练习来加强对这些攻击方式的了解程度。

QQ访谈(下)

软饼干：继续我们的谈话，在这里想问个问题，游戏高手是否需要一个良好的游戏环境呢？

Zero013：初中还行，在我们班里，只有我喜欢掌机游戏和电视游戏，是惟一一个对电脑游戏没兴趣的人。 而我的“劝说”根本不起作用。

软饼干：确实很郁闷，很多网友反应说他们在挑战游戏的时候常常有摔主机的冲动，对于这点你是怎么解决的？

Zero013：毕竟是游戏。因为那时年龄小，如果遇到问题了就想办法通过，实在不行就搁几天，先玩别的。过几天再玩，没准就能简单通过了。而现在的我一般都是利用某些游戏来发泄心中的不快。虽然有时也想摔主机，但又一想想“毕竟是用钱买来的心爱主机，怎么可能摔呢？”然后摔机的念头就随之“烟消云散”外加“一去不复反”了。

软饼干：呵，那么下面一个问题是这个栏目的惯例，你觉得“超级玩家”或“达人”的定义应该是什么呢？

Zero013：我觉得是能够经常练习，或是精通某个游戏类型，并能以平常人无法完成的要求来顺利通版的人才能称之为“达人”。说白了就是必须达到某款游戏的最高限制条件后通版的人，就能称做为“达人”。(目前是这样认为的，不知道以后还会有什么变化，毕竟世界是不断变化着的)

软饼干：好专业的定义……果然有达人风范。小声地问个私人问题，Zero013有女朋友了吗？

Zero013：因为各种原因，所以……(T_T)

软饼干：真是充满怨念的回答！那么你有没考虑到未来从事哪方面的工作？

Zero013：我原本想当编辑来着，但外文不好，所以没有如愿。不过现在只要能找个合适的工作就行了。

软饼干：好衰的回答，这么不求上进可找不到好女朋友哦！不过现实世界的种种困难，游戏MM们应该还是可以理解的嘛。 本次征婚启示到此结束，最后请Zero013向《掌机王SP》广大读者们送上一句最想说的话！

Zero013：游戏只是游戏，并不是现实。请勿将其混为一谈。学习、工作才是最重要的，游戏只是娱乐而已。最后祝愿各位玩友游戏快乐、身体健康，万事如意。

软饼干：回答得太好了。希望以后能多发动身边的游戏高手来支持“超级玩家”栏目啊！

Zero013：我会的。各位玩友，后会有期！

急退武器中断法：就是一次攻击命中时，按L键急退来取消一次攻击命中后的硬直。



手机游戏吧



文 小豆子 编 LIKY

世界杯可真是让通讯业火了一把，通讯运营商们纷纷推出各种业务，除了短信新闻、短信竞猜外，还有足球游戏、图片铃声，甚至球赛视频播放，满足球迷需求的同时也让通讯运营商们的荷包鼓了起来。

飞信能“飞”起来吗？

6月下旬，一份名为“数通[2006]167号”的中国移动内部通告开始在网上流传。通告显示，从6月1日起中国移动各梦网业务线将不再新增聊天社区类梦网业务；对于现存的聊天社区类梦网业务，将不再开展任何形式的营销合作；对于在互联网开展各类IM（即时通讯）服务的SP（服务提供商）的现有相关聊天类梦网业务，时间上允许开展到今年年底。

通告意味着中国移动将全面停止与即时通讯服务商的合作，这其中包括腾讯QQ、网易泡泡、新浪UC等。之前这些服务商与移动一直处于良好的合作状态。以腾讯的移动QQ业务来说，已经成为很多Q友的必选业务，通过它我们可以在电脑上发短信给QQ朋友，也可以通过短信和电脑上的QQ朋友聊天。而移动也会从中收取业务分成，从表面上看是对双方都有利的事情。那移动为什么会突然变脸呢？一款名为“飞信”的聊天软件此时跃入人们的视线。飞信英文名为Femoo，又称中国移动即时通，是中国移动自主开发的即时通讯软件。很显然，移动此举是为飞信开路。

中国移动和SP的利润一般按照15：85的比例进行分配。中国移动提供通讯平台，但仅仅能得到15%的分成。这么低的比例，移动自然是不满足的。即时通讯市场存在着巨大的商机。如果中国移动2亿用户中的1/10使用飞信，以每月5元的费用计算，那么利润会在亿元以上。其实早在2004年，中国移动就投入到即时通讯软件的研发中。飞信的前身即是与腾讯合作开发的“161聊天”，在与腾讯合约到期后，中国移动独自接管161聊天的运营工作，并逐渐表露出统治即时聊天市场的野心。

飞信与移动QQ的功能相似，用户同手机号码进行绑定，用户不在线时信息会发到手机上面。但与移动QQ相比，飞信和移动手机的结合更加完美，可以说是无缝结合。移动手机用户使用移动自己的即时通讯软件，中国移动的如此算盘打得如此之妙。然而QQ、MSN、UC等几大软件几乎占据了国内即时通讯市场的全部，问题的关键在于用户是否会改变自己的习惯而使用完全陌生的软件。飞信的优势在于短信，但用户会为了发几条短信而转向飞信？这显然是不现实的。更何况飞信的短信发送范围仅限中国移动手机，中国联通还拥有着约1/3数量的手机用户。

飞信真的能“飞”起来吗？飞信会对现在的即时通讯市场产生多大的影响呢？我们拭目以待，而移动本身的运营策略将是飞信的成败所在。

热辣新闻

《幻想水浒》公测在即



手机网游《幻想水浒》将于七月初开始进行公测，具体时间安排是7月3日至7月9日发放帐号，7月10日开启服务器。《幻想水浒》由上海丰达制作，以名著《水浒传》为原型改编，玩家可以选择商人、侠客等四种职业并能组建帮会吸收会员。

《逆转裁判》同人游戏推出



由国人制作的手机同人游戏《逆转裁判之最初的逆转》于近日推出。这款游戏的作者是kim1997，剧情移植自GBA《逆转裁判》第一章，能够在S60系列手机上运行。有兴趣的朋友可以下载下来试玩，地址是http://www.3g365.com/viewthread.php?tid=183035。



热辣手机游戏快报

超级坦克大战			
厂商	掌中米格	类型	STG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V501 V600／索尼爱立信 K503C K700C 等		
优点	融合策略要素		
缺点	画面稍显粗糙		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

国产坦克射击游戏，以二战期间苏德战争为背景，玩家要驾驶坦克去对抗德军机甲部队。画面采用斜45度视角，立体感强，画面右上方的雷达地图会显示敌我双方坦克位置。游戏由数个任务组成，每个任务的目的都不同。游戏融合了策略要素，加入天气的设定，可以选择的坦克有八种并能通过购买装备提升性能。

流氓兔 2006 世界杯			
厂商	空中猛犸	类型	SPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V600i E398／索尼爱立信 W800C W550C 等		
优点	轻松有趣的足球游戏		
缺点	操作感一般		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		






厂商网站：http://www.mammothworld.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→体育游戏

四年一度的世界杯开赛，流氓兔也不甘寂寞冲向球场。游戏规则不同于普通足球游戏，没有越位也没有红牌，玩家只要控制流氓兔躲避敌人攻击然后进球就可以。游戏商店中可以购买各国球队队服。不同的队服有不同的附加能力，比如穿上英格兰队服就能踢出火焰球。游戏画面风格清新，各位登场角色也很可爱。

护士 MM 大追捕			
厂商	捷通华声	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉E398 V303 V3／索尼爱立信K700C K750C等		
优点	无厘头式的剧情设定		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

从韩国引进的手机游戏，剧情十分恶搞。乡村兽医马大帅（汗，这名字翻译得挺本土化 -_-）因患痔疮住进某家医院治疗，由此掉入魔窟。为了不被院长当成试验品，马大帅开始逃亡生涯。马大帅用尽浑身解数躲避护士MM的追捕，或是藏在柜子里面或是放屁将敌人臭晕。游戏中人物表情很夸张，只是背景稍显粗糙。

神雕英雄传			
厂商	冰暴雪	类型	S・RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 E398 C650 E680／索尼爱立信 K700C ／NEC N820 等		
优点	画面出色、系统完善的战棋类游戏		
缺点	开头故事情节交待不清		
综合评分	★★★★★★★★★☆		






厂商网站：http://www.i4game.com

下载地址：http://game.joyes.com/download/20060615/shendiao_demo.jar 下载试用版

国产手机战棋游戏，故事发生在无极统治下的爱丝哥蒙国，幽冥城主幻灭被大将军修罗控制心智发动叛乱，在光明的帮助下，幻灭的妹妹皇后倩怡为揭开真相开始冒险。游戏采用斜45度视角，场景设计精细。战斗中，地形的高低会影响攻击效果，角色有不同的必杀技，还可以设置陷阱、召唤宠物攻击敌人。



GBA 游戏补完计划

文 ZinniaSun
编 LIKY

暑假终于来到了，恐怕各位还在上学的玩家们早就已经迫不及待了吧！记得自己还是小学生的时候，每到离考试还有一个礼拜的时候，就已经开始计划考完试先打通哪个游戏、再打通哪个游戏，安排完两个月的时间后，还要统筹计算一下假期一共能够玩穿几款游戏。然后等出了最后一门考试的考场，就直接一个箭步冲回家里，先干上个通宵再说，感觉那叫个爽！不过现在的孩子们可就幸福了，小Z就亲眼见过现在的小学生，考完试出门就掏出个GBA，冲入游戏的战场。唉，别的不多说，还是来给大家继续推荐好游戏吧！

女神战士西雅



女神战士西雅
Lady Sia
◆RFX Interactive◆ACT◆2001年10月15日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

这次为大家带来的这款《女神战士西雅》（怎么总让人联想到希瑞……）风格可是相当的不错，典型的横板动作过关游戏，时不时还让人感到点玩刀剑版的《合金弹头》的味道，轻快而简单的背景音乐及游戏画风，玩起来确实让人感到很爽朗。下面就让我们来一同体会一下这款游戏的独特魅力吧！

故事背景

很久很久以前，世界上还存在着魔法的力量，各个王国也只是刚刚建立。有一位名叫奥尼门（Onimen）的男巫背弃了人类的尊严，为躲避自己犯下的错误来到了无人的考莱芝（Callyge）大陆。偶然中他发现了一种远古的力量，通过它可以召唤出名为“T’soa”的半兽人生物。贪婪的奥尼门很快就利用这股力量创建了自己的军队，开始向邻近的爱扫尔（Athorre）大陆发起进攻，还不等居民们组织好兵力，就占领了这片大陆。不久后，奥尼门将目标转向了魔法大陆上的五个王国，而各王国的统治者们却对奥尼门的军队不以为然，只有米瑞尔德（Myried）王室的年轻公主极力要求大家统一起来对抗T’soa军队，她就是我们性格火辣的主角西雅（Sia）。她大胆地召集了三元素统治者们一同开会商讨协作事宜，却不料由于内奸的陷阱落入大牢。深夜，忽然有人轻轻推开了牢笼的大门，而我们这位公主的冒险也将从这里开始……



▲遭大臣背叛的西雅落入怪物们的陷阱。

游戏操作

虽然游戏容量只有32Mb，可麻雀虽小，五脏俱全。这款游戏中几乎收录了所有动作游戏的要素——蓄气攻击、魔法系统、变身系统以及飞行驾驶，应有尽有，因此游戏的操作也就略显复杂，这里首先为大家介绍按键作用，至于具体用途在后面中再举例说明。

通常状态	
方向键	主角跑动和视角移动，↑键还有打开机关、攀爬墙壁的作用，↓键为下蹲，配合左右键可爬行。
A	跳跃，确定。
B	攻击，取消，长按会发动魔法球攻击，在获得魔法戒指后还能对魔法球进行蓄力。
L	按住后再按左右方向键可进行慢走。
R	攻击（连击组合键），长按同样会发动魔法球。
兽化状态	
方向键	主角跑动和视角移动。
A	跳跃，确定，跳起后按↓键为砸地，特定条件下连续点击为相扑冲撞。
B	攻击，取消。
L	按住后再按左右方向键可快速冲刺移动。
R	防御。
飞行模式	
方向键	主角和视角移动。
A	特定条件下连续点击为加速。
B	飞行攻击，可夹起陆地敌人，松开后丢弃。
Start	游戏暂停，显示状态及系统菜单。

物品介绍

游戏中的物品大体上分为两类，一类是普通物品，另一类是剧情物品，剧情物品主要是在特定关卡结尾处获得，由此可以让我们的西雅获得新能力，从而推进游戏剧情的发展，像魔法戒指获得后就可以习得蓄气魔法攻击。普通物品有钻石、囚犯、红心、金心、魔法石、存档点、关卡钥匙及各种开关。钻石和囚犯的收集都会影响游戏最终的得分评定，红心、金心的功能自然是补充血值，魔法石可以增加魔法槽，魔法槽和血槽的饱满度也会影响关卡的最终得分评定。场景中云雾状的地方就是中间存档点，触碰后会变成西雅的幻想，死后游戏就会从这里再开始。在个别关卡中还需要有关卡钥匙或开启机关才能通关，卡住的话就好好再来一个地毯式搜索吧！


▲终于找到家族相传的魔法戒指。


▲游戏中的“幻影”存档点。

丰富多彩的游戏要素

多元的游戏要素无疑是这款游戏最大的卖点，它使游戏的玩法更加多样，而不是简单的砍来砍去的重复劳动，这样在丰富了游戏性和耐玩性的同时，也增大了游戏的难度。游戏中共分为4个大陆，每个大陆都有6个关卡，下面就让我们来看看这些关卡中究竟有哪些吸引人的地方吧！

1 收集要素

游戏中需要不断收集25块绿色水晶和5名战俘，并且在满血满魔法值的情况下通关才能获得关卡的满分。这样的设计对于那些完美主义者可是个不小的挑战哦！游戏中想要收齐这些要素，就需要多使用方向键来移动视角，不要放过任何一个地方！很多水晶的位置不是出现在一些悬崖下方，就是出现在一些屋顶的上面。战俘在不同的关卡还会有不同的形态，而且有些关卡中还会将战俘藏在地图的盲点，所以大家一定要睁大了眼睛，细细搜寻屏幕上的每个角落。至于血槽和魔法槽，那就只有靠个人技术来保持了。关卡中得到满分可是会有隐藏要素出现的。



◀注意看雪堆后面露出的小脑袋，那里可藏着宝贵的人质。

2 变身要素

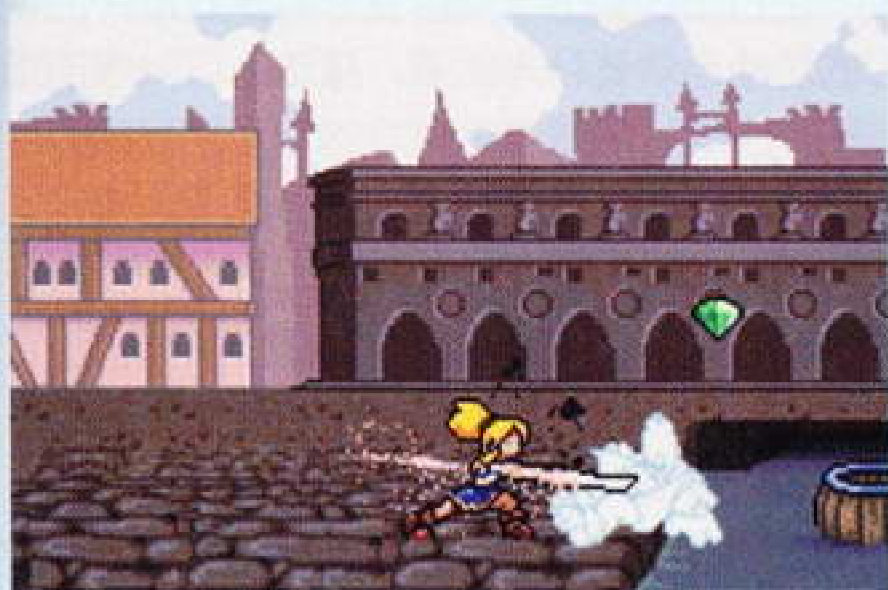
游戏的第二个亮点就属变身及骑乘状态了，在前面已经为大家介绍了操作方法，现在来说说这些状态的用途。游戏一开始，我们的西雅拿着一把破剑逃离了监狱，在这种普通状态下，玩家除了普通攻击以外，还可以按住B键发动最低级的魔法球，并消耗一格的魔法槽，连续按B和R键还可以形成各种连击（根据按键顺序不同发动的连击也不同）。而随着游戏剧情的进行，第二关拿到了新的宝剑后，就可以使用B和R键发动特殊的连续攻击。像拿着盾牌的怪物用B、R、R的顺序发动连击就可以直接搞定，而使用其他连击却要攻击十几下才能打破盾牌。第三关找到魔法戒指后，西雅恢复了魔法能力，就可以根据按键时间长短来发动不同大小等级的魔法球。魔法球的攻击方向还可以由玩家指定，使用它可以很方便的击打天上和地下的敌人，而且有的关卡魔法球也是挑战 BOSS 战的必备武器。

在第一关过后，玩家就能获得大鸟的帮助，它不仅可以带领我们飞向新的关卡和大陆，在特定关卡中还会起到重要的作用。像在第一大陆的第四关卡“T' soa空港”中，就需要骑着大鸟进入飞行状态。飞行状态下并不像普通飞机游戏那样射出子弹，更多的是需要躲避敌人的攻击。在这个关卡的BOSS战中，则需要按B 键抓起巨大飞艇上的敌人将其扔下，扔光所有杂兵后就能捉住飞艇船长过关。在第二大陆的第三关卡空中王国，西雅还会


▲按住 A 键就可以抓起飞艇上的杂兵。

与BOSS进行一场空中“赛跑”，这时就需要连按A键加速。飞行状态操作比较简单，但如何躲避敌人的攻击才是关键。

游戏第二大陆的第五关卡 Walrus 中，我们的女战士首次进入了兽化模式来挑战BOSS。兽化模式的操作和普通模式相似，但无法发动魔法。跳起后按“下”是攻击地面，可以将石桥震断，但可要小心别把自己掉下去。BOSS在一定时间会像西雅发动冲撞，这时就会进行场相扑冲撞赛，和飞行模式相似，玩家需要不断地连点 A 键将 BOSS 推开。


▲就是这最后的一剑穿透了敌人的盾牌。


▲兽化后的相扑角力大战。

3 魔法要素

游戏中的魔法可不仅仅是按B发动魔法球那么简单。在进入第二大陆后的前三个关卡，西雅会向三元素的掌管者发起挑战，战胜这三位BOSS后，会分别习得三种魔法咒语。魔法咒语的发动方法有些像格斗游戏，水元素魔法咒语的发动指令是←↑→+AB键，可以让你在 10 秒内不受伤害；火咒语发动指令是↑←↓+AB键，可以对所有敌人造成伤害；风咒语发动指令是←↓→+AB键，可以消灭一名敌人。活用这些魔法也将成为后面关卡的制胜关键。


▲发动风咒语后一道龙卷风搞定了敌人。

4 关卡要素

游戏中每个大陆进入后可以自由选择前三个关卡开始游戏，而只有当前三个关卡都攻破后才能依次进入第四关卡和第五关卡，挑战每块大陆的总BOSS。当然很多小关卡的结尾也有小BOSS需要挑战。关卡的谜题设定真是不亚于RPG游戏迷宫，而且其中还有各式各样的敌人。场景中睡觉的敌人可以按住L键悄悄移动到身旁一口气解决掉，否则吵醒这些怪物们可就麻烦了。至于场景中各种各样的机关，大家可要小心，像天上掉下的南瓜、石头，地上滚动的雪球，随着关卡风格的不同，机关的样式也是多种多样。要提醒大家的是，许多关卡中都会有隐藏区域，这些地方往往暗藏着人质或绿色水晶，有收集癖的玩家可是有得玩了。


▲开启机关后要踩着泡泡升天才能找到新道路。

5 BOSS战要素

BOSS战也算这款游戏的一大特色了。游戏中每个BOSS的打法都各不相同，很少有只是拼刀拼枪就能搞定的BOSS。所以想要通关的话，不仅需要熟练运用各种魔法、技能，还要仔细观察场景和BOSS的特征。像第二大关的三大元素头领，就有各不相同的打法。第一关的海王在每次波浪攻击时都会吐出一个魔法石，借助这块魔法石在BOSS举刀时对着腹部黄点发动魔法球就能搞定。第二关的火魔王则需要踩着浮石砍它头上的果实，将其砸死。第三关的风神姐姐则需要和她赛跑，追上后躲过火球和雷击的攻击，就算你赢。第五关的Walras BOSS全身无敌，而且还会发动雪球攻击西雅。变身后雪球可以通过按住L进行冲刺跑动躲掉，然后陪着BOSS再玩上几次相扑角力，剩下的时间就赶快跳起跺地，将石桥震塌后等着BOSS自投罗网就可以了。游戏中其他BOSS也有着千奇百怪的打法，还是不多说，留给大家们自己发掘吧！


▲用魔法球击打黄点就能搞定BOSS。

6 幽默要素

提起幽默要素，不禁让小Z想起了《合金弹头》。我们的女英雄西雅在无聊的时候或者在悬崖边上等一些地方，也会做出各种奇怪的动作。比如掏出围巾取暖，放下手中的宝剑扎扎辫子，伸个懒腰解乏……最匪夷所思的是，这么远古的时代，居然还会有手机这种东西。


▶让她开机关，结果却打起了手机……—_—b

7 隐藏要素

这款游戏的隐藏要素也非常的丰富，除了上面说到的隐藏场景、隐藏道路以外，在每个大陆的前五个关卡得到满分后，才能开启第六小关。当所有大陆都拿到满分后，再去挑战BOSS，通关后可是有隐藏场景附赠的哦！介绍了这么多，相信大家对这款游戏也有了个总体印象，至于它真正的乐趣，还是留给各位玩家自己体会吧！

后记 前阵子《Fate/Stay Night》动画版连载终于结束了，不知大家是否也看了这部动画，长达半年的连载看完后忽然有种空虚感，看来又要找部新片子来填补一下心灵的空缺了。于是，小Z打开了Levelup的BT页，发现里面已经积累了一页多的片子，喜欢动漫的玩家记得也多去看看，里面一定也会有你喜欢的作品。

文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所

本次为大家介绍一些怪物猎人里的豆知识，这些资料可能有些您知道，有些也可能还不太清楚，但不管怎样笔者都希望您在看完本文章后能有所收获。

怪物体格相关

对于任务中出现的BOSS级怪物，就算任务相同但每次出现的体格大小也会有所差异。怪物的体格会以基本体格×任务的倍率(最小～最大)的方式来决定，一般来说，当任务等级越高时，任务倍率的幅度也会变得更大，所以在高等级的任务里比较容易出现金冠体格的大型飞龙。下面是笔者归纳的各魔物金冠体型出现几率比较大的任务，大家为了“キングクラウン”这个勋章而努力吧：

怪物体格资料一览

怪物名称	基本体格	银冠级	金冠级	获取金冠体格的推荐任务
ドスランボス	738.4	878.7	908.2	村长★3～11任务“ドスランボス、再び”
ドスゲネボス	732.1	872.1	900.5	集会所探宝专用任务"沙漠岩地でトレジャー！"(在任务里不断地杀黄速龙王，以后出现的体格会越来越大)
ドスイーオス	774.6	960.5	1053.5	集会所★7～13任务“极上过酷依赖 · 火药岩祭り！”
イャンクック	919.8	1048.6	1122.2	集会所★6～13任务“狭击のイャンクック！”
ドスガレオス	1538.3	1815.2	1876.7	集会所★6～15任务“2つの砂影”
ゲリョス	1013.7	1196.2	1267.1	集会所★6～14任务“猛毒の包围网”
リオレウス	1629.4	1857.5	2069.3	集会所★8～14任务“天と地の怒り”、集会所★8–16任务“苍と樱”
リオレイア	1645.6	1941.8	2122.8	集会所★7～3任务“激斗！雌火龙リオレイア”、集会所★7–4任务“沙漠に舞う女王”
バサルモス	1297.6	1531.2	1673.9	集会所★7～7任务“火山地带のうごめく岩”
フルフル	873.2	1030.4	1178.8	集会所★7～10任务“雷击の二重奏”
ガノトトス	2315.2	2847.7	3102.4	集会所★8～13任务“双鱼龙”
モノブロス	2004.2	2324.9	2545.3	村长★6～2任务“决战！一角龙モノブロス”
ディアブロス	1993.4	2451.9	2770.8	集会所★8～8任务“死斗！角龙ディアブロス”、集会所★8–11任务“四本の角”
グラビモス	2099.9	2582.9	2834.9	村长★5～7任务“威胁！凯龙グラビモス”、集会所★7–13任务“极上过酷依赖 · 火药岩祭り！”
キリン	464.3	603.6	821.8	官方下载专用任务“热风と落雷”





防具相关

其一：关于女性专用防具

在武具店贩卖的粉红金属S靴（ピンゲメタルSブーツ）是只有女性猎人才能够购买的特别防具。就性能而言，其防御力比暗黑金属S靴（ダークメタルSブーツ）高出2点，不过男性猎人是无法购买到此防具的。属于这种类型的防具还包括由凛和艳所衍生出来的红凛和红艳，这两样也是女性角色专用，而与之相对应的男性防具晓丸、曙丸却没有这样的衍生装备。这些防具虽说在防御力上与原本的相同，但所拥有的技能点数却有所不同，使用女性角色的玩家不妨多留意看看。

其二：训练所装备系列

生产训练所专用装备需要大量的怪物硬币和各种武器卷。因此要想进行生产的时候需要玩家具备大量的毅力和努力，不过，这个系列防具还是有它独道的魅力：训练所头盔“クロオビヘルム”和训练所护腕“クロオビアーム”是游戏里全头装备和腕装备中唯一拥有“胴系统倍加”技能的防具。利用它来凑技能点数不失为一种好方法，属于防御力低，但实用价值颇高的武具系列，为了它而付出的辛苦努力也是值得的。



▲具有偷盗无效+9和特殊攻击+2的粉红金属S靴售价为86000z。

其三：具有最高技能点数的防具

大家要牢记，让技能发动的最快途径，就是找到具备高技能点数的防具，以这些防具为主轴，不足的在用其他防具补足即可。而哪些防具能成为主轴？究竟这个技能的发动最少需要多少个防具部位？下表中为大家列出了这些信息，请大家务必好好运用。

技能系统	发动技能的必要部位数	技能点数	主轴防具名称
攻击	2个部位	+5	レウスメイル
防御	2个部位	+5	バトルメイル
体力	2个部位	+9	アイアンベルト
はらへり	2个部位	+5	ガノスメイル
毒	2个部位	+9	タロスキャップ
麻痹	2个部位	+9	ゲネポスキャップ
睡眠	2个部位	+9	ランゴキャップ
气绝	2个部位	+9	ランポスキャップ
耐暑	2个部位	+9	ガレオスGキャップ
耐寒	2个部位	+9	キングロブスタヘルム
回复速度	2个部位	+6	フルフルUフォールド
回复	4个部位	+3	クロオビフォールド
广域回复	3个部位	+4	フルフルSキャップ
广域解毒	2个部位	+9	ゲリョスGキャップ
种广域化	3个部位	+5	スカルフェイス
食いしん坊	2个部位	+9	ブルファンゴフェイス
加护	2个部位	+6	スキンライトSベルト
风压	2个部位	+5	ディアブロスGメイル
听觉保护	3个部位	+5	ガルルガフェイス
气配	1个部位	+10	ダークメタルSブーツ
千里眼	2个部位	+9	ブラックピアス
地图	1个部位	+10	アイルーSフェイス
投掷	2个部位	+9	レザーライトヘルム
特殊攻击	1个部位	+10	混沌のバオ
爆弹强化	1个部位	+10	アイルーフェイス
搬运	2个部位	+6	ブラックSピアス
笛	3个部位	+4	ランポスSフェイス
钓り	2个部位	+7	ハンターキャップ
盗り无效	2个部位	+9	ピンゲメタルSブーツ
采取	3个部位	+5	チェーンヘルム
高速收集	1个部位	+10	ハヤテのピアス

技能系统	发动技能的必要部位数	技能点数	主轴防具名称
气まぐれ	2个部位	+7	ゲネポスフェイス
运气	2个部位	+7	ランポスフェイス
调和成功率	2个部位	+9	マカルパフード
弹调和	5个部位	+3	リオソウルレギンス
炼金数	2个部位	+8	ブルSフェイス
研ぎ师	3个部位	+4	ボーンSヘルム
斩れ味	3个部位	+4	レウスSフォールド
匠	3个部位	+4	グラビモスGフォールド
剑术	1个部位	+10	剑圣のピアス
ガード强化	4个部位	+3	ハンターGメイル
ガード性能	3个部位	+4	バトルヘルム
自动防御	1个部位	+10	护りのピアス
通常弹强化	1个部位	+10	刚弹のピアス
通常弹追加	4个部位	+3	ハンターGレジスト
贯通弹强化	3个部位	+4	リオハートGキャップ
贯通弹追加	2个部位	+6	シルバーソウルキャップ
散弹强化	5个部位	+3	ハンターSレギンス
散弹追加	2个部位	+5	ゲリョスSレジスト
榴弹追加	2个部位	+6	ゲリョスUガード
扩散弹追加	2个部位	+5	グラビモスSレジスト
装填	2个部位	+5	バトルSレジスト
反动	3个部位	+3	曙丸・皇“胴当て”
连射	5个部位	+3	ミラバルカンフェイス
火耐性	2个部位	+9	レッドピアス
水耐性	2个部位	+9	ブルーピアス
雷耐性	2个部位	+9	イエローピアス
龙耐性	2个部位	+5	タロスSメイル
全耐性UP	3个部位	+5	レザーライトメイル
胴系统+1	–	–	クリームジャージー
胴系统+2	–	–	忍の足袋・天
胴系统倍加	–	–	ガレオスグリーウ



文 PM525 Leaf 编 马修

2006年上半年《口袋妖怪》大事记

2006年是《口袋妖怪》10周年，同时也是《钻石·珍珠》发售的年份……下面，我们就将2006年上半年有关《口袋妖怪》的大事做个盘点。

口袋妖怪卡片世界冠军2006

2006年2月10日，口袋妖怪卡片官方站公布了“世界冠军2006”的比赛活动，到时从世界各地精选出的比赛选手将齐集一堂，共同争夺“世界第一卡片大师”的称号。在日本本土的选拔赛定于2006年7月16日开始。大赛将在日本七大城市中的九大会场中举行，所有参与大赛的选手将有机会得到珍贵的NO.151（梦幻）卡片。对口袋妖怪卡片对战感兴趣的朋友可以查看口袋妖怪卡片的公式站http://www.pokemon-card.com

10周岁生日

2006年2月27日，《口袋妖怪》迎来了10周岁的生日，从当年名不见经传的小作品，一举成为今日游戏界的超级大作，它整整培养了两代口袋玩家。在这个不同寻常的日子里，所有喜欢口袋妖怪的朋友都通过各种方式表达了自己对于《口袋妖怪》的感情。相信秋季时，《口袋妖怪 珍珠·钻石》一定能带给我们更大的惊喜！

口袋妖怪突击队



自从年初任天堂公布即将在NDS上发布一款新形态的《口袋妖怪》作品后，口袋FANS的热情便被再一次提升了起来。2月中旬，Pokemon公司正式公布了最新游戏的详细细节：由Creatures和HAL研究所共同开发的“《口袋妖怪》系列”最新作《口袋妖怪突击队》定于2006年3月23日发售。

3月23日，《口袋妖怪突击队》如约发售，游戏中主角使用一种类似陀螺的新型工具来捕获PM，凡是尝试过本作的玩家都会欲罢不能。游戏将触摸屏的功能发挥得淋漓尽致，后期的一些怪物捕捉起来更需要十分高的技巧，可以说，《突击队》很好地继承了“《口袋妖怪》系列”的精髓：上手易，玩转难。另外，本作也是NDS屏幕的超级杀手哦。



《苍海的王子》公布

春季，Pokemon-movie宣布将于7月15日在日本全境上映《口袋妖怪》最新剧场版《苍海的王子》。故事讲述的是在这个世界的某处，有着一座被称为“水之民”建造的海底神殿，里面收藏着叫做“海之王冠”的宝藏。一个名叫杰克·沃卡的神奇宝贝守护者守护着被称为“苍海王子”的梦幻精灵玛纳菲的蛋。而海盗法托姆（ファントム）将玛纳菲的蛋作为目标，而四处冒险的小智一行人则加入了保护玛纳菲的蛋不被海盗法托姆夺走的任务中。



同《金·银》版发售前的《露琪亚爆诞》、《宝石》版发售前的《水都守护神》一样，做为NDS版《口袋妖怪珍珠钻石》发售前的剧场版，肯定少不了让新作中的PM先出来露个脸，借以提高新作中神兽的人气。而从4月15日开始，为期两个月的《苍海的王子》的电影预售券正式发售，这次《苍海的王子》的电影预售券附赠的是NDS版《口袋妖怪突击队》游戏中的二个特别任务：救助玛纳菲的蛋和四形态的迪奥西斯。

皮卡丘的海底大冒险

从5月20日开始，第二部3D口袋立体电影《皮卡秋的海底大冒险》也即将在东京等地上映了。观看本片时需要戴上特制的3D眼镜，另外大受好评的第一部3D口袋电影《寻找梦幻》也将同时上映。



Pokepark正式登录台北



2006年6月23日～9月24日，口袋主题乐园Pokepark将正式登录台北，Pokepark官网也推出了中文（繁体）服务。另外，购买5月15日出版的月刊《快乐快乐》还有机会参加抽奖，中奖者可在7月24日到31日、8月23日到30日这两周内，携带任意《宝石》、《火叶》版的日文卡带前往Pokepark领取385号神兽吉拉齐。

《珍珠·钻石》的消息



5月初至今，《口袋妖怪 珍珠·钻石》终于开始公布消息，并在期间开通了主页——3D化的建筑，大魄力的战斗画面，在方圆与关东地区未曾出现过的新种类妖怪，无不让《口袋》FANS兴奋不已。更令老玩家欣喜的是新作《珍珠·钻石》可以将当年在GBA上辛苦培养的口袋妖怪们带入本作中继续使用！虽然系统设定和战斗规则都会因此被前作有所制约，但《口袋妖怪》已经成为现今任天堂最强有力的王牌作品，在求新、求变的同时，任天堂肯定要兼顾广大老玩家的接受能力。从《口袋妖怪冲刺》、《救助队》、《突击队》等作品上都可以看出任天堂在《口袋妖怪》新作上所做出的尝试性想法。相信等到《珍珠·钻石》正式发售时，一定能够给大家交上一份满意的答卷。



国内热门话题——《口袋妖怪救助队》的汉化

4月初，D商发布的汉化版的《救助队》由于存在着严重的恶性BUG导致无法正常游戏。因此，《口袋》FANS更寄希望于非商业性质的口袋论坛或是汉化小组放出的汉化作品。

五月初，口袋妖怪主题网站"口袋妖怪525"（即PM525）正式宣布全面展开《救助队》的汉化工作相信汉化版的《救助队》不久就能和大家见面了。目前，PM525网站已经在最醒目的位置公布了汉化的进度，有兴趣的朋友可以前往PM525的网站WWW.PM525.NET关注有关汉化的进展。

今年暑假值得我们期待的东西有很多：除了汉化版的《救助队》外，还有即将在日本上映的《苍海的王子》、《口袋妖怪 珍珠·钻石》也决定在秋季发售。相信《口袋妖怪》将陪伴我们度过一个快乐充实而又充满期待的暑假！

掌门人



就像历史的车轮，夏天的炎热也最终无可抵挡地来了。不知各位都将如何在这酷暑中工作和度假？电扇、空调、树荫下……不管怎么样，这个看似让人大汗淋漓的季节实际上都隐藏着众多的健康杀手，无论在外就餐还是在室内吹空调，都要小心，本辑两个小编就因为大意患了病，还是那句老话："咱们别学他啊。"

小编故事之感冒

深圳发现了一例"X流感"，虽然没引起什么恐慌，但乘电梯、公交车、地铁时旁边有人打个喷嚏也会小有震惊，一直好喝煲鸡汤的LIKY也不喝了。偏偏越来越注意越有麻烦，先是紫枫感冒发烧，闹心了好几天，接着是被空调直吹两天的马修感冒。紫枫被医院开了强制休假，其郁闷自然不必说；马修虽然明知道自己不是传染性感冒，但还是提心吊胆，不得已在南方6月高温下开窗睡了三天，出了三天的透汗并配合感冒药、维生素C及停烟几天，才算恢复正常。截稿前，紫枫回归，马修痊愈，办公室才又恢复了往日的轻松。看来，越是炎热的夏天，越在轻松的时候，越要注意健康。

前几天我的GBA SP真是死里逃生啊！那次是在上英语课，我坐在窗边，于是我把书放在桌子右边，以便老师看不见掌机。正当我疯玩之际突然发现……教导主任竟然站在窗外往里看。然后他双目一瞪，冲了进来，并缓缓朝我走来。

怎么办？把SP伪装成镜子吧？不行，我是男的。那伪装成文曲星？大哥，这不是NDS。正当我想着怎么把机器藏起来时，只见教导主任把前面的同学叫了起来并没收了他的漫画……原来是虚惊一场啊。

陕西 许老师




马修：上课不要玩游戏……


铭风：这桥段好像在哪个电影里看到过。

为游戏的三个"不值"

为游戏而与亲人翻脸，不值；为游戏牺牲健康，不值；为游戏投入过多金钱，不值。提醒被游戏冲昏头的人：热爱游戏没有错，如果为游戏而犯错，那就大错特错。

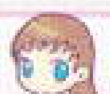
福建 薛文光


胧月：也许很多玩家年少之时都会对这三个"不值"不以为然。其实想一下，不少不太理智的玩家在面对游戏时经常会抱着一种"被洪水猛兽吞掉也心甘情愿"的想法。热爱游戏的心大家都有，不过我们需要向社会证明的，不正是"游戏是一种健康娱乐"吗？

各位小编大人：展信佳！我敢说在我看到过的每一辑《掌机王SP》中，这一辑是最棒的，无论是庞大的E3掌机、游戏特报、硬软综合站、还是玩转PSP都极具魅力，吸引着我。其实最令我兴奋的是在本辑的中奖名单上终于出现了我的名字！虽然是四等奖，但我会继续努力。我的目标是NDSL！

徐州 姚文昌


马修：恭喜中奖，也欢迎给我们多提意见。


胧月：前面一段是客套话吧？是吧，您直说，我们挺得住……

NDS上的软件Moonshell有一个测温功能，最近天气热了大家就拿它当温度计看，今天上网一个人说他那里显示26度，我说这个功能不准，结果他马上闪人，十分钟后回来说果然。我把NDSL放冰箱冷藏也只显示10度，另一个人说哪有那么快的，你准备个盒子，把NDS放进去，加点水，再把盒子放冷藏柜里冷冻里冻上10分钟，保证准……

深圳 阿良




马修：这个里面有两点违反了NDS安全使用规程：1.NDS不要浸在水里；2.不要在低温下使用。


雷伊：别理马修在那一本正经，希望你的NDS冻成冰后还能看到温度，不然NDS就白白坏掉了。

《掌机王》各位小编：你们好，说老实话，我真的是个极恶心的人，对什么事都不感兴趣，身边朋友少，说得上的更加没有，和女孩都没说过话，老是被认识我的那些女孩说我恶心，我很气愤，但我不会伤害任何人，因为我还有大事要做。（看《UCG》和《掌机王SP》是最大的事。）罗嗦完了，我只是想发泄一下而已，请不要见怪。问个问题，现在PSP 1.5为什么这么贵？我们这要2650，去年才1700，我是学生又买不起正版，2.6玩不起。到底该怎么办？我担心没有游戏机的话，我就会变得一无是处，怎么办？

广西 黄玩友


马修：感谢这位玩友的信任，向小编倾诉了您的心声。游戏机在国内还没普及到被人人认知的地步，而像黄玩友这样全班只有自己玩游戏的也有不少，因此马修这些话也是写给所有孤单地沉浸在自己的游戏世界中的玩家们。各位玩家，与其抱怨别人不理解自己，不如主动去理解别人，融入到大家的生活中，这么做不是说要谁去妥协谁，而是大家的关系融洽了，才能真正地去彼此理解，说不定融洽后还会有朋友在你的带动下加入掌机玩家行列呢。至于1.5的PSP，物以稀为贵嘛；买2.6的也可以选择廉价版游戏和耐玩的游戏，该买什么再对比一下吧，不过千万不要有没了游戏机就一无是处的想法哦，游戏只是让生活更美好。

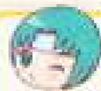
各位小编好，相信众位都已经度过那段阴暗的丢QQ的日子了吧。你们迎来了阳光，可是小弟我的雨季却来了。我惟一的八位QQ号被盗了，好多朋友都只有这惟一的联系方法。555，小编帮帮我找回QQ吧。

江西 李明



紫嫂真是我们的心中偶像啊，看了上辑的“乙女的花园”，更加深了我对紫嫂的憧憬，现在想求各位小编帮我和紫嫂说说，把我的QQ要回吧，号码是XXXXXXXX……

吉林 小春

**马修：**自从小编提到丢失的QQ被找回后，收到了很多读者请求找回被盗QQ的来信。不过受理QQ被盗毕竟不是小编的职责所在，而且很多时候都要自己小心。大家怕丢QQ的话一定注意申请密码保护、不轻易点带有诱惑性语言的陌生网址等各种防盗措施。

吾乃杭州人士，因为高考而无缘参加5月初的杭州动漫节。我相信某编一定去了，因为被动漫同化的人，特别是同化到OTAKU阶段的人，一定抵挡不住漫展的诱惑。反正不论怎样，只要某编去参加，一定会有以下任务出现：

任务名：三色の胧月
时间限制：30分钟
指定地：漫展中心
任务难度：★★★★★
任务成功条件：讨伐胧月
特殊条件：4月28日～5月3日之间，HR2以上

解说：战前请带足闪光玉与音爆弹，由于某编……(谜之声：小子你还是招了吧，你说的就是胧月。)好吧，由于胧月弹刀，建议使用片手剑。What？不知道真人形态什么样？其实很好认，那个抱着一堆手办、头上宅气缭绕、盯着一群COSER流口水的就是。胧月一共有三种形态，当玩家攻击到一定程度后，就会全身发红，变为苍胧月，攻击力翻倍；继续攻击则可以变成金胧月，能力值再次翻倍，建议用闪光玉招呼之，击破其相应部位有几率获得“胧月の手甲”、“胧月的红披风”、“胧月的断剑”，任务完毕后更有1%的几率获得PSP、NDSL、GBM中的任意一款，建议大家反复挑战！(其实并非所有的话都是瞎掰，我敢说那个胧月的真人形态绝对是八九不离十。)

杭州 莫汉骅

**胧月：**这里只好狠心地打击你一下，在下的真人形态跟你描述的实在相差甚远。首先我不是OTAKU，再说那所谓的“一堆手办”，也得有钱买啊！(—_—)

《掌机王SP》的小编们，你们好啊，最近我身边发生了件很好玩的事情。前不久我刚刚花了800大洋将一二手NDS收入囊中，由于花的是自己攒下的钱，父母们都不知道。小弟最近成绩不是很好，本来准备做长期地下工作，一直到哪天进入前十名以后再拿出去炫耀的，可是没想到竟然只瞒了十天就被母亲发现了。我原本以为她会大发雷霆，可她只平静地问道：“那是什么啊？”还好我准备充分，早早计划好了整套突发情况应对系统。一边说那是游戏机，一边以迅雷不及掩耳之势把《为你而生》的卡带换成了《任天狗》，又迅速买了一只柴犬。然后递给我妈，让她给狗狗取名。嘿嘿，剩下的大家都能猜的到了吧。以后我妈一下班回来就冲我嚷“我的小白(我妈给那只柴犬取的名字)呢？给我看我的小白啊！”这下好了，我反而没机会玩了。在这里还想对那些一直在搞地下活动的同志们说，其实事情远没有你想象得那么糟，找个机会说出来吧。光明正大地玩很舒坦，是不是？

大连 王鹏

**软饼干：**汗……真的很羡慕王玩友有一个开明的老妈。(5555……想到自己小时候的伤心事。)

**马修：**估计能沟通得了的，大家还是尽量不要做地下工作者吧。

呜呜，5月的新作好少啊，新买的烧录卡玩不到新作，就只能拿旧作解馋了。在我的带领下，全班掀起了一股“怀旧”运动。先是从近期的游戏玩起，比如，《银河战士 猎人》、《口袋妖怪突击队》、《新超级马里奥兄弟》等等。接着又开始玩比较老的，比如《马里奥赛车》、《应援团》、《红侠乔依》等。后来干脆玩起首发游戏来了，什么《触摸卡比》、《瓦里奥制造》、《大合奏》。再后来连 GBA 游戏也开始往里面烧了，《口袋妖怪 蓝宝石》在班里火了有一个星期，如此N的N次方轮过后一个“革命党”终于忍不住了，在班里大叫到：“改天我拿 FC 过来，我们一起玩《魂斗罗》算了！”还好那时候已经到六月了，眼馋的新作们马上就要发售咯！

福建 钱伟



软饼干：这个故事至少说明了一点——经典游戏是永远不会被玩家们遗忘的！

马修哥，你爱不爱吹牛？我就很爱吹牛，可是现在不了，因为我吃了亏了。事情是这样的，我那天和朋友打了游戏后，我们就边聊边逛，一直聊到出租车上。我问我朋友：“X 区的那个老大干掉没？”朋友说：“还没，一会多买几颗子弹，一定不让他活过今晚。你呢？到处追你的那个警察怎么样了？”“已经干掉了。”我抽口烟，很自然地回答，但是却通过车的后视镜发现司机的表情明显不对，只听他冷冷地说：“你们两个小子还真不学好啊，你是想让我在这闹市停下车喊警察，还是你们俩滚蛋？”“哦，你误会了，我们在讨论游戏。”“呵呵，就知道你们两个小子不敢。我也爱玩游戏……”我们一路竟然也和司机聊了起来，到了地方下车后我忽然想起没给车钱，就故做大方地掏出一百大元给了他，他掏掏兜，很无奈地说：“没有零钱，那就算了吧。”“那怎么可以？”我边说边找零钱，却发现司机一踩油门，车开走了……原来他的“算了”是这个意思啊。



KSIZ

马修：用“幼狼碰上老狐狸”形容你们还真合适，记住车牌的话就别放过那司机吧。不过大家讨论游戏也要分地点哦，不然被周围人误会投来异样的目光，那可就尴尬啦。



《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2. 游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3. 游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4. 文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5. 严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6. 人品佳，性格好，能与人合作。
7. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1. 写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email 请投往 pgking@263.net。

短信快报

参与方法：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

小编，iGBM能否用烧录卡或D版卡？我要用SP加钱去店铺买iGBM。顺便给我推荐一个策略、一个枪战的SP游戏吧！

134XXXX8161

可以用烧录卡和D版卡。策略游戏推荐《超级大战争1+2》；枪战的，GBA上的FPS实在没有什么像样的，但横版的有不少优秀的枪战游戏，如《合金弹头》系列、《CT特种部队》系列。

现在市面上不用刷机就能在NDS上运行烧录卡有哪些？

133XXXX9296

还没有不刷机就能运行的烧录卡。

现在杭州的PSP 2.6价格是多少？先谢过了。

137XXXX4018

2.0以上版本还是1500多。但1.5的就得2300元左右了。

我今年三月买小P时行货的SanDisK卖900多，怎么杂志说500多？是不是遇上了JS？

139XXXX2982

确实贵些，不过还要看你的SanDisK是多大容量。

6月28日全国上市的《恶魔城 血族夜曲》在广西南宁如何可以得到？如果在南宁买不到，可不可以通过别的方式得到？（我很想得到，请你们一定要帮忙。）

130XXXX8360

就是去销售书报的地方去看看问问啦。买不到还可以邮购嘛。

刚搬了新家。附近竟然没有卖《掌机王SP》的。已经缺了好几辑了。郁闷啊！

138XXXX3716

可以看看邮购信息邮购啊，我们是免邮费的哦。

是不是大多NDSL上下屏色温都不一样啊？我所见过的都好像有差异的。祝暑假工作愉快。

13813662977

是的，上下屏色温相同的NDSL实在是很少。

本想暑假去买PSP的，可看了41辑中牢骚馆对PSP质量的检举，不禁汗颜，PSP的质量有这么差吗？

139XXXX3654

上键不灵活、屏幕有坑我还真没注意到，但像碟仓不严、□键手感差于其他键倒是普遍现象。买机时多挑多注意吧。

问一下，紫嫂漂亮吗？我没什么想法，就是关心一下紫哥哥的情况。

135XXXX1763

呵呵，既然大家对紫哥哥关心，马修就透露一下吧，紫嫂可是气质型的美女哦。

不知《掌机王SP》有无Email。

135XXXX2820

当然有啦，就是pgking@263.net呀。

我的NDS的保护膜没贴好。贴得里面全是毛线和空气。请问怎么办？

130XXXX4993

撕掉重贴吧。(= =!)



小编们的编辑都多大啊，感觉LIKY、马修、软饼干和紫枫的年龄都不会小，海文、胧月和铭风应该不会多大吧？我和我的同学都觉得铭风好可爱，从他喜欢的游戏就看出，像《口袋棒球》、《块魂》、《动物之森》，这样可爱的游戏当然要最可爱的小编才会喜欢，说不定铭风本来就长得和《动物之森》里的角色一样可爱呢。

四川 杨敏


铭风：喜欢的游戏和年龄没有关系的，喜欢就是喜欢，不论岁数大小，呵呵。


马修：杨敏玩友是本人主持掌门人以来见过的最具YY天分的MM了。其实不用说游戏形象了，连小编形象都和大多数小编的外表有着天地之差呢。

某日，我手拿几张百元大钞走进电玩店。

“老板，有NDSL吗？”

“没有。”

“NDS呢？”

“没有。”

“GBA？”

“没有……”

“什么都没有你开个P店啊！”

“我这是索尼专卖店！”

广西 李可





马修：这位玩友也是，干嘛去索尼专卖店问游戏啊。



雷伊：几张百元大钞在索尼专卖店还真买不到什么……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第18辑（少量）、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第28辑（少量）、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第38辑、《掌机王SP》第40～43辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



继续期待大家的意见和建议



大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

栏目主持 胧月

levelup.cn 坛友互动专栏

本月很开心地定购到原以为自己买不到的游戏、到论坛一看、PSP直读芯片的讨论也炒得沸沸扬扬。有时真的会犹豫一下是否要给自己的小P也装一块呢！对于广大玩家来说，直读当然是好东西了，但不知道在索尼的技术反击下能够存活多久。小编自己还是以身作则，购买正版游戏吧。

经过详细测试，终于搞清楚了 M3 联机的问题所在。

经过数个小时的测试，发现了M3单卡联机不能的原因。不管了完全载入还是快速载入，只要关闭了软复位补丁那么单卡联机肯定成功，而打开了软复位补丁就有可能不成功。所以需要单卡联机失败的朋友可以取消复位补丁测试一下。就没问题了。

昨天测试的《应援团》试玩版传送和《银河战士》取消复位补丁后都成功单卡联机了，而且都是快速载入模式。所以担心M3 PRO不能完美联机的朋友可以放心了，内核和软件都是一样的，没理由M3 PRO联机会出现问题的。

zzg1977

有没有达人见过这种 NDSL "怪点"现象？

小弟6月17日购入欧版NDSL一台，仔细检查了无亮点坏点。但就在今天用SC-MINI玩烧录时发现了这样的情况：在游戏选择界面，上屏是游戏名称列表，下屏背景接近黑色，有SUPER CARD-SD的标志，但是下屏出现了一个类似亮点的东西。一旦进入游戏后就一切正常了，不论是屏幕全白或全黑时均无亮点。仅仅在烧录卡的游戏选择界面有这种情况，究竟是怎么回事啊？望各位大侠赐教！

yancy

回复摘录

这是SC的LOGO的问题，一个四像素正方形，白色。不管是哪台机器，显示SC的LOGO都有这个情况。想也想得到，怎么会这么好四像素在一起都是坏点呢？无韵の竹笛

也许我不适合玩游戏（节选）

说真的，我应当算是一完美主义者，但我其实并不想当什么完美主义者。说到玩游戏，我是从3岁开始的，那时也只有FC。在那个时代，有人能想到游戏能发展到现在的样子吗？能想像到《FF》那种美丽吗？更不用说什么PSP了。但那个时代的游戏是那么诱惑人心。说到我们家。应当算是个游戏为主的家庭(以前)我还没出生时，老爸老妈就开始天天奋战《坦克大战》了。所谓"上梁不正下梁歪"，我就是个典型……其实，想想看来，玩游戏是为了什么呢，缓和压力？放松心情？我不知道。反正我是把它当成了工作，一项完美主义者的工作，和手下的《FF XII》一样。其实，现在我已经在这款游戏里找不到任何的乐趣了。最强的装备，最强的敌人，都被我解决了。我现在是在打无聊的图鉴，而还在玩的惟一原因就是因为我是完美主义者。还没有完美，就不会封盘。可以说，我一直错误地理解了游戏的真正意义。想到这里，我便开始嘲笑起以前的那些白痴舆论说："其实再强的游戏帐号、存档也只不过是计算机里的一组数字。计算机关了，我们的劳动也没了。"以前看了，觉得很对，但现在看了，这是错误的了。玩游戏嘛，就是为了快乐不是吗？

℃飞扬！天空の星☆ゴ

邪道偏方

新牧场物语 BUG 报告

这个完全是个人在游戏过程中发现的一些BUG如果有出入请指教。

1.在5：59、9：59、15：59、19：59、22：59的时候不要进出房间等需要读盘的区域，不然可能死机；

2.在见人鱼的时候千万不要在下雨的天气去见，不然死机。避免方法当然就是在晴天去见了啊；

3.在作物成熟的数量多的时候，如果进入读盘的情况可能死机；



4.机器助手的装备过程中如果直接交给博士120个ただい矿石的话可能出现改造不完全。避免方法不明。

这是我在游戏中出现的，我的是钢板，如有出入请高手更正。

kakushiyoo

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 本来相同主机的不同地区版本发售引不出什么话题，但是大洋彼岸排队购买NDSL还是对我们有了不小的影响，那就是国内NDSL的价钱终于被拉下来了……欢迎大家就美版NDSL的发售和给国内NDSL市场带来的价格上的影响等来进行一番热烈地讨论。

没什么好考虑的，如果价钱和行货NDS差不多的话，我会绝不犹豫地支持行货！

tctc

iDSL公布了，价格很公道，美版NDSL可以无视了。

松山光

国内NDSL的价钱终于被拉下来了，好事要庆祝，希望能下到1000元以下。

xigua123

美版，有没有黑色的机器呀？

136XXXX7368

首先，iDSL已经出了，并且我是在iDSL要出的消息出来前一天入手NDSL.(残念)。美版的NDSL怎么说呢，应该可以更便宜吧，毕竟iDSL是1198。本来以为iDSL出来价格会奇高，导致NDSL价格回升呢。不过对大多数人而言iDSL就等于NDSL吧，相信这里的人绝大多数的人还是选择刷机……

bobxu

只要是便宜的主机，我一般都支持。(我只喜欢中文版和日版的主机，原因是有看得懂的字。(－_=b)

Zero013

马里奥大叔COS得不错，呵呵。

139XXXX2053

美版的，呵呵，便宜。

花夕

神游都出来了，再买美版的话国人也太不厚道了吧？

Dillo

便宜就便宜呗，我的日版机器买得早，但玩得也早。这么比较价格没有什么意义的说。

135XXXX7614

美版NDSL的发售可能就会使国内NDSL的价格有所下跌，再加上美版水货、iDSL，又有得好戏可看喽！对我们玩家来说，能买到价廉物美的掌机最好不过了，同时也要时刻关注掌机动向，小心JS欺骗行为，突然发觉做一个掌机玩家好幸福！

Duelsol

物以稀为贵的又一次实践性证明。

良人帮

我们不是USA，管他的。

PCplayer

我们要的只是游戏和快乐，还有就是价格低！

wobuz123

其实颜色也很重要。

huaandy

机器降价真是好事！不知哪天会降到1000元，到时就入手。

yuffie_

受美版NDSL冲击最大的应该是被JS炒起来的日版机，相信除了对蝌蚪文情有独钟的游戏动漫FAN，一般人不会再买日版机了吧；不过现在的美版机也受到欧版及大陆行货版的冲击了……真是个随便炒作的无序混乱的市场。

头文字H!

盛况啊，还有人COS任天堂角色，不知神游iDSL发售时是什么样。

130XXXX5521

本辑热点话题



神游iDSL！

中国大陆行货版iDSL没有失约，国内玩家也又和世界玩家同步享受到了任天堂的行货掌机。大家就着这个话题，一起围绕着iDSL的种种来讨论展望神游iDSL吧！

参与方式

短信：编辑短信“JCPK＋你的看法”，移动用户发送到33557770、联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs)，在7月4日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语



马修

◆流氓

截稿日前电脑遭到了3721网络实名和网络猪两个流氓软件的非礼，除了继续鄙视并拒绝3721和中搜在线，也向大家推荐解锁软件Unlocker，可以把这些无法直接删除的流氓软件的安装文件夹强行删掉，还能对其他原因无法进行编辑的文件、文件夹进行重命名及删除等的操作。

◆骗子

假期了，大家外出旅行一定小心骗子，马修把自己总结出的一些防骗密技分享给大家：1.不贪财；2.不贪色；3.不向路边可怜人施舍爱心；4.不和陌生人说话；5.不接陌生人的食品、香烟等入口之物；6.不接路边的传单（女孩子尤其注意陌生人的搭讪和“偶遇”）；7.购物时注意盯住给出的大额钞票，防止被换成假钞；8.接到找零的零钱后记得再点一遍。



铭风

◆《女神侧身像2》华丽攻略中，为了几把神剑练了N个小时的级……本作的系统啊，画面啊，都跟1代完全不一样，当然还是一样好玩。tri-ACE这个公司实在太强了，出的所有游戏的系统竟然没有重复的。

◆《凉宫春日的忧郁》快要结束了，默哀5分钟。第12集大赞，如此神作以后看不到了还是会觉得很失落的。不过小说还长得很啊，等待第2部！

◆下一辑是第44辑了，相信很多迷信的人都觉得这数字不吉利。其实4在乐谱里代表“fa”这个音的呀。



LIKY

◆《怪物猎人P》的游戏时间已经接近400小时，这可能是自己游戏生涯以来玩得最久的一款游戏，目前还在如痴如醉地奋战中。自己都不禁有些感叹，玩了这么多年游戏，做了这么多年的游戏编辑，照说自己的游戏激情已经不比当年，但现在竟然还能为一款游戏疯狂到如此程度，实在是有点不可思议，真是一个充满魔力的游戏。GF经常问我：“你这个游戏什么时候才能玩完啊？是不是玩不完了？”我都只能笑笑，我真的不知道什么时候才能玩完，或者要等到《怪物猎人P2》发售吧，期待《怪物猎人P2》的早日发售。

◆经过了紧张的大考小考，大家的快乐暑假生活也开始了，可以尽情玩游戏了吧，不过也不要忘了多运动哦，比如打打球，游游泳，保持身体健康嘛。



软饼干

★每天晚上在编辑部看球的小编不多，但几个人聚在一起边看边聊的氛围还真挺不错的。自己喜爱的意大利队在最近几场比赛赢的那个艰险啊，淘汰赛第一轮打澳大利亚的比赛中完全看不出强队风范，真是不爽啊！

★进入火热的7月了，晚上不开空调根本睡不着。真不知道在空调没问世以前，人们是怎么过夏天的。

★借宝地贴个小告示，本人主持的《超级玩家》栏目火热征稿中。如果大家对某款游戏有着独特的理解和非凡的玩法，可以给我们发邮件或联系levelup论坛版主。另外如果你有什么意见和建议也一定要告诉饼干我哦！



雷伊

■世界杯正热火朝天地举行着，由于时差的关系，很多比赛要到半夜才能播出，对于那些住宿舍又不想被室友看球时激情的呐喊声影响睡眠的人来说，解决的方法只有一个，那就是强迫自己跟着大伙儿一起看。

■虽然早已预料到PSP上将会有新的“《传说》系列”作品，不过还真没想到会一口气公布三款，其中最关注的《世界传说 光之神话》看上去相当不错，希望能够超越《换装迷宫》的高度。

■不知不觉，《富豪街 携带版》已经玩了五六十个小时了，玩这个游戏惟一得到的启示就是——不到最后一刻千万不要轻言放弃。



胧月

★深圳再次出现“X流感”病例，寒一下。目前众小编人人惊之若鹜，生怕得了个感冒发烧什么的，于是空调兄暂时得以休息，风扇取而代之成为“保健电器”。不过貌似为了避嫌连风扇都不吹的人也是存在的呀。

★日版的《铁拳DR》即将发售，热烈期待一下。胧月的家乡是《铁拳》高手如云的地方，所以必定要借此好机会跟上形势，以防回去被虐待得太惨。（旁语：无意识、无反应、无操作，你就是那三无人员啊！）



▲很久不买PVC了，面对7月即将发售的这款，不得不高呼“傻霸最高”。

紫枫

◆医院

GF生病，整整在医院度过了一个礼拜，由于发烧而引发的牙根尖周炎症导致其本来就圆的脸蛋肿得跟包子一样。虽然心疼，但是也没有什么办法，虽然她现在已经开始上班，但是仍然没有消肿，每天捂着包子脸去公司。神啊，让她快点好起来吧，阿弥陀佛……

◆世界杯

严格来算，偶只能算是个足球伪FAN，常年不看球的习惯在今年世界杯被打破，几乎每晚都会在电视前看一场，让深知自己习性的GOUKI大跌眼镜。其实对于偶来说，没有什么特别支持的球队，只要比赛打得好看，怎样都无所谓了，呵呵……

◆生日

本次《SP》截稿日恰逢本人生日，希望当天能够顺利截稿，然后还能赶上GF准备的生日晚宴……



海文

★天气实在是热啊，在经历了将近一个月的雨天之后，居然是不知要持续多久的超级大晴天！由于这里是低纬度地区，太阳则更加的毒辣。出去暴晒十五分钟即可致人晕厥。而海文每天上下班需要步行二十分钟，为了尽可能得少晒太阳，海文决定“早出晚归”，每天太阳升起以前跑来上班，直到太阳落山以后再回去。

★本辑重点关注游戏自然是《怪盗卢梭》。那极端恶搞的“涂鸦”充分唤起了海文童年时的美好回忆。游戏也可以通过如此美妙的方式来进行，这就是NDS神奇的地方。

★神游iDSL终于和大家见面了，之前公布说六月上市，虽然是拖到了六月底，但这次确实没有食言，而且价格也够厚道，只要1198元！暑假准备购机的朋友们注意了哦。

Welcome

交流空间

最能保持人心健康的预防药，是朋友的忠言规劝。经常有读者来信说，自己通过“交流空间”这个栏目认识了很多朋友，在同一座城市里的玩友有的甚至还成为了无话不谈的密友。能够结下比“玩伴”之间更加深层的友谊，是很让人羡慕的。

姓名：覃天　昵称：妖怪
性别：女　年龄：16

拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：长沙市五一路五一广场五一华府2栋601室
邮编：410005　Email：612046@qq.com
电话：135-49646241
想说的话：我爱游戏，我爱掌机。

姓名：张永坤　昵称：飞人
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：是游戏都喜欢
地址：福建省三明市梅列区乾龙新村171幢609室
邮编：365000　QQ：491186048
电话：138-50840408
想说的话：只希望老天再给我一次机会，让我对小P说“我爱你”。如果要加上一个期限，我希望是一亿年。

姓名：吴旻晟
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GB、GBC、GBA、PSP
喜欢的游戏《怪物猎人》、《超级大战争》、《星之卡比》
地址：苏州市枫桥路888号寒舍30幢-1
邮编：215000　QQ：378180260
想说的话：生活因游戏而精彩！

姓名：马丹彬　昵称：彬仔
性别：男　年龄：15

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》、《洛克人》
地址：广东省深圳市盐田区海涛花园28栋一单元1楼D座
邮编：518000　QQ：415375561
电话：134-10317827
想说的话：愿交天下玩友，喜欢火影的也加我吧。

姓名：白云　昵称：小小白
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《WE》、《NBA》、《银河战士》、《超级大战争》、《生化危机》、《火影》、《塞尔达》、《应援团》、《MGS》、《鬼泣》
地址：成都市盐道街中学高一八班
邮编：610000　QQ：173247031
想说的话：来信，我们一对一交流哈！

姓名：周欣　昵称：风神
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GBC、小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《舞空斗剧》、《火影忍者大结集》
地址：苏州市金阊区清塘新村24幢4－608室
邮编：215008　电话：65579859
想说的话：希望能升入一个好中学，让妈妈奖一个NDSL或PSP。也愿《掌机王SP》越来越好。

姓名：帅骏　昵称：KYO
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《火纹》、《塞尔达》、《机战》、《逆转》、《洛克人EXE》、《黄金太阳》、《天诛》、《实况》、《超级大战争》
地址：贵州省贵阳市云岩区三民东路8号2单元2号
邮编：550001　电话：5252380
想说的话：人应该去攀登超越自己极限的山峰，否则帅骏的存在又有何意义呢。我就是那座不可逾越的山峰，不怕被伤到自尊的所谓达人不妨一试，哈哈！

姓名：张予嘉
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《山脊赛

车》、《真・三国无双》、《马里奥赛车》、《口袋妖怪弹珠台》
地址：黑龙江省哈尔滨市河松街17号4幢7单元702号房
邮编：150076　　Email：zyj-18450@163.com
QQ：534860896
想说的话：双手支持《掌机王SP》！希望《掌机王SP》的大哥大姐们能砸一台PSP到我头上。

姓名：丁加伟　昵称：比尔路痴
性别：男　年龄：15
拥有掌机：小神游SP、iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《恶魔城》
地址：江苏省常州市怡康花园9幢庚单元501
邮编：213000　　QQ：413576017
想说的话：喜欢《口袋妖怪》的玩家QQ联系我。此外，咱的要求也不高，每辑来瓶高乐高，最好来个NDSL。

姓名：常智勇　昵称：凤凰火
性别：男　年龄：14
拥有掌机：幻想中
喜欢的游戏：《帝国时代》、《牧场物语》、《超级大战争》
地址：洛阳市45中2－7班
邮编：471002
想说的话：祝我交许多《掌》迷。

姓名：沈豪爵　昵称：Andy
性别：男　年龄：11
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《口袋妖怪》
地址：北京市朝阳区劲松西口广和南里二条11号楼2单元253室
邮编：100021
想说的话：希望能中一个NDSL！

姓名：黄滔　昵称：水月
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《换装迷宫》
地址：广东省韶关市武江区惠民南路广厦公寓E－204
邮编：512026
想说的话：我喜欢，我选择。

姓名：洪泽练
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人》
地址：广东省揭阳市揭东县实验中学初一（6）
邮编：515500　　QQ：280276436
想说的话：掌机、我的最爱。欢迎来信！

姓名：蒋武超　昵称：超少
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥》、《山脊赛车》、《任天狗》
地址：广东省化州市下宝路二横巷1号
邮编：525100
想说的话：《掌机王SP》我的最爱！

姓名：王凯　昵称：通关狂人
性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、iDS、PSP
喜欢的游戏：是游戏就喜欢
地址：北京市昌平区沙河镇西沙屯村南中街24号
邮编：102206　　QQ：254040524
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好。

姓名：童泽寰　昵称：Shinn Asuka
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《高达SEED DESTINY》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《换装迷宫》、《超级大战争》
地址：安徽省合肥市琥珀山庄253幢204室
邮编：230061
想说的话：将《SEED》进行到底。各位《高达SEED》的狂热者们请与我联系吧！

姓名：吴君贤　昵称：君君
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《真・三国无双》、《山脊赛车》
地址：福建省泉州市丰泽区刺桐西路中段新晖苑C＃－201室
邮编：362000
QQ：6364966（加我请注明“掌机王”字样）
电话：137－99505068
想说的话：我每月都买《掌机王SP》，但是每辑都没中，给我次机会，中个PSP送我姐。

姓名：简俊杰　昵称：兜
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、iDS
喜欢的游戏：《尤歌朵拉同盟》、《银河战士 猎人》、《为你而生》
地址：佛山市顺德区大良万福号23号
邮编：828300　　QQ：349979055
想说的话：人生路上总会遇上很多痛苦，而最痛就是玩不到好游戏。

NDS・PSP 幸运大抽奖

问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



《掌机王SP》的小编们好，我是你们忠实的读者，高考刚刚结束，我就购买了NDSL，但买后一直被一个问题困扰着，希望你们能给予解答：我的机器是日版的，烧录卡是SC，版本是V2.541，内核是SD162，我烧的大部分游戏都出现丢档问题，例如《恶魔城》、《死神》等等，在不关机时不会丢档，关机后再进入就出现文件损坏等日文提示。难道我购买的烧录卡坏的？还是什么原因？希望您能尽快回答，着急等待中，万分感谢！

北京 卡瑟

这种现象还真少见，应该是硬件问题。先格式化（必须是FAT格式）一下你的存储卡，然后再看看记忆是否正常；不正常的话，就试试其他版本的软件和内核；还是不行，就借朋友的储存正常的SC卡，把你的存储卡插到正常的SC卡上试试，可以记忆的话就是你的SC卡有问题，还是没法记忆则是你的存储卡的问题。

小编们好，我想问几个问题。

1.《怪物猎人P》官方新任务哪个网站有下载？请告诉我具体网站，如何下载？万分感谢！

2.老山龙红玉如何获得？

3.集会所里哪个任务才能打到黑铠龙的坚壳？

上海 钟明

1.《MHP》的下载任务并非通过网站下载。首先需要将PSP设置成可上网状态，然后进入游戏，选择主菜单里的“DOWNLOAD”就可以下载任务了。

2.完成集会所8星的“巨大龙の侵攻”(不杀死，只击退也可)，在基本报酬里有1%的机会拿到，任务中破坏岩山龙的角后在追加报酬里也有同样的几率拿到，注意官方下载任务“岩山龙”获得不能。

3.8星的黑凯龙任务都可以挖到，推荐做“灼热の双璧”这个任务。

请问在《迷失蔚蓝》里怎样挖到蚯蚓？什么地方有大型动物？桌子怎么做？有床吗？怎么做？

138XXXXX145

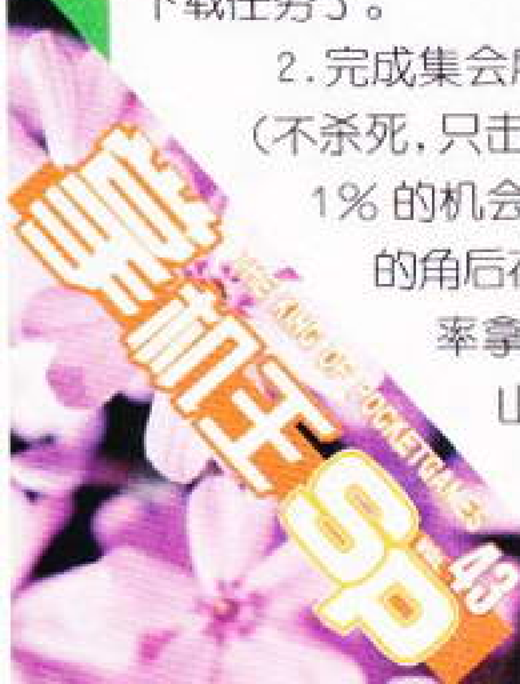
对准草地按A键就可挖蚯蚓了，只不过挖到蚯蚓的机率并不是100%，大部分时候是挖到调味料。大型动物在瀑布洞穴右上出口的草原内就有，不过想捉住他们并不容易。要制作桌子和床，首先你和女主角的好感度要高，这样和她对话选下面几项就会建议你制作这些家具了。不过要能制作你还得收集全素材。



《新超级马里兄弟》我已经快打通第八大关了，不过怎么还有些场景开启不了？地图上有些白色的点连不起来啊！第四大关没办法进入是怎么回事？另外我听说能使用路易——就是以前那个绿人？最后悄悄问下通关以后有没有什么特别的奖励啊？

江云

特殊的场景是需要在特定关卡中触发条件达成的——比如进入特定水管、顶出通天藤、隐藏通道等等，而且很多特定条件往往是需要用缩小、蓝龟壳的特殊能力才能够完成的，所以这些就要靠自己在游戏中注意观察了！另外仔细观察那些连不起来的白点的场景地面能看到淡淡的路径，可以按照路径来判断在哪些关卡里有隐藏路线。至于第四大关，需要用缩小



的马里去打死第二关的BOSS沙虫后就可以进入了，提醒一声用缩小马里只能跳起来以后向下坐才能对敌人造成伤害。

在开始游戏时选择一个新进度，按L+R+A就可以使用路易了。

至于通关后，没有隐藏要素，不过是有通关评价的，通关存档旁边的星星就是，最高评价是三星，达成条件为：全场景开启、全金币收集、全金币耗费。

2.0以上版本的PSP能玩非官方中文游戏吗？

136XXXXX109

不可以。

请问在GBA版的《牧场物语 矿石镇的同伴》中，教堂左边和右边的门什么时候才能打开？是不是跟好感度这个东西有关呢？听说有些地方只有跟居民好感达到一定程度才能进入。

AKDY

这两个门的开启的确跟好感度有些关系，其中一个需要发生了事件才能进入。左边是忏悔室，每周一和周三以及雨天下午开放（此时神父会突然"失踪"）。右边是通往后院的门，那里藏着神父最爱的宝贝——蘑菇，当与神父好感度高（大于200）时，秋天的傍晚进入教会触发采蘑菇事件后，神父为了封住主角的口而开放右门。



我想问一下一张不是正版的UMD盘要多少钱一张啊？

rain16300

PSP用的UMD碟现阶段还没有D版的，要省钱的话可以购买Demo演示碟，价格在25至35元左右。

小编你好，我有几个问题。

1.PSP版《Capcom经典街机游戏合集》，能不能通过软件Devhook0.41实现联机？

我和别人联机时，可以找到对方，但一连机就死机。我的ISO可能是RIP版504M。请指点进入游戏后，具体的联机步骤。

2.PSP上哪一款NeoGeo模拟器可以实现联机。

SMR

1.这款游戏能够通过Devhook0.41联机。如果你联不了的话是因为破解不完善，网上已经有了补丁，你可以搜索一下。

2.NEOGEO模拟器有三款，其中NEOGEO CDZ Emulator for PSP和NeoCDPSP是NEOGEO CD模拟器，而NEOGEO Emulator for PSP则是NEOGEO模拟器，不过很可惜它们目前都没有实现无线联机功能。倒是MD模拟器Dgen psp和FC模拟器NesterJ能实现无线联机。相信NEOGEO模拟器也会很快出联机版本的。

在NDS版的《迷失蔚蓝》中怎么拿地图？那BOSS死活都不出门，我都在门口等了48小时了（游戏当中的时间）。

小兰

你说的是最后基地里的那个地图吧，正常的方法相当复杂，首先要去楼上等待一段时间，会偷听到BOSS说什么时候去看货，之后在他去看货的那天（时间段是AM9:00~PM6:00）潜入房间就可以拿到了。不过这里有个未公开的邪道BUG，相当简单，只要你不穿敌人的衣服，从门口贴着墙边走也可以进入，悄悄绕到房间后面蹲着，等BOSS睡着后就是你的天下啦。

遗留问题

《洛克人ZERO4》中冰狼关有个要磁卡的门到底怎么打开啊？再不开我就用头撞了……

136XXXXX377

想知道《GTA 自由城故事》中直升机怎么拿？我连坦克都有了，就差它了！

135XXXXX909

各位学生朋友考试陆续告罄，接下来两个月的时间就可以拥抱快乐的暑假了。计划好去哪疯没有？小编给诸位的推荐是，带上心爱的掌机去郊游吧！心情好的人往往运气也超好，所以也不要忘记《掌机王SP》的抽奖哦。

中奖者的反馈

姓名：赵伟程　年龄：16　性别：男
奖品：GBM　中奖辑数：36

地址：北京市朝阳区核桃园北里2号楼713
邮编：100020
电话：65065909　QQ：121103024
Email：zwc1210@163.com
拥有掌机：PSP、GBM（中的，兴奋ing）
喜欢的游戏：《GTA》、《VP》、《MHP》、《MHF》
想说的话：偶是从33辑开始寄信的，刚寄了三回就中了GBM。由此可见，如果第一次寄信就中奖，那说不定就是PSP了。

姓名：聂坤　年龄：26　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：18

地址：安徽省蚌埠市青少年宫对面江苏贝贝鞋店
邮编：233000
电话：0552－7119931　QQ：13669478
Email：dracula_qk@sina.com
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》
想说的话：希望买《掌机王SP》的人越来越多！
中奖感言：从不中奖的我居然中奖，看来我要时来运转了！

姓名：兰惠　年龄：26　性别：女
奖品：记忆棒　中奖辑数：19

地址：宁夏银川市长城东路288号电力通信公司
邮编：750001
电话：0951－4913985　QQ：16104566
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《马里奥赛车》、《耀西岛》
想说的话：我要PSP，NDS也行，不能再差了！（>o<）
中奖感言：谢谢《掌机王SP》，我会一如既往地支持你们。

姓名：罗一夫　年龄：14　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：19

地址：深圳市宝安区恒安花园B栋10D
邮编：518101　QQ：343899092
Email：luoyifu1127@sina.com
拥有掌机：GBP、GBA
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》、《火影》
想说的话：得知自己中奖，一直看着中奖名单，生怕看错。这是第一次抽奖，也是第一次中奖。
中奖感言：全身的血液以音速向大脑逼近，稍微平静下来，血液像尼加拉瀑布一样泻下，接着听见万象奔腾的声音，原来我在疯跑ing。

姓名：韩露　年龄：18　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：20

地址：郑州市中原区市场街75号院
邮编：450000
电话：0371－61640879　QQ：499708638
Email：499708638@qq.com
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《银河战士》、《通灵王》、《洛克人ZERO》、《马里奥》、《卡比》
想说的话：生活没烦恼，人生更美好！
中奖感言：自从买了《掌机王SP》，我知道了什么是“天上掉馅饼”了。

姓名：黄嘉松　年龄：15　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：20

地址：广东省茂名市新坡商业城三街30号
邮编：525000
电话：0668－2255283
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》、《塞尔达》、《牧场物语》、《银河战士》
想说的话：祝《掌机王SP》蒸蒸日上，全体编者健健康康。
中奖感言：唉，才中个记忆棒，什么时候才中PSP呢！

只要在2006年7月23日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中177页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第45辑上公布，敬请关注。

看掌机王SP 得大奖



二等奖

1名 NDS Lite



三等奖

50名 高乐高营养饮品



一等奖

1名 PSP豪华版

还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳



游戏主题T恤



迷彩运动水壶

联合大抽奖 100000元 中奖名单

温馨提示：由于版面有限，四等奖中奖名单请登录levelup.cn查看。如果要更改自己的收件地址、收件人姓名及联系电话的，可以在线提交更改资料。如截至7月30日还没有提交更改要求的，我们将按照中奖者参加抽奖时填写的原地址发出奖品。

中特等奖、一等奖、二等奖、三等奖的读者，如果还没有收到编辑部的确认电话，请在7月30日前务必致电编辑部0931-8659190、8668378，核对自己的收件地址、电话、收件人姓名以及二等奖要选择的主机，配合我们尽早发出奖品。

特等奖1名：
高清电视＋Xbox360版

上海市　　陈希曦



＋



一等奖2名：Xbox360

合肥市	阮鹏
北京市	周密

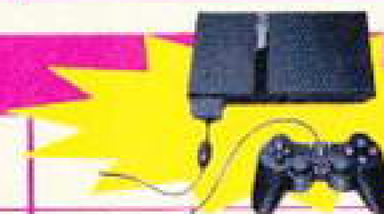


二等奖15名：NDSL或PSP



长春市	安原	南昌市	礼轶翔		
常熟市	戴湖	洛阳市	刘超晨		
上海市	冯夏	苏州市	陆羽天		
北京市	郭和峰	北京市	唐凯	广州市	易金煌
昆明市	何诗源	东莞市	王智驹	南京市	郑敏
长沙市	孔乾	上海市	徐嘉元	杭州市	周聪

三等奖20名：PS2



西安市	蔡欢	广州市	黎洪达		
贵阳市	冯靖	乌鲁木齐市	李海坤	厦门市	杨伟琛
济南市	冯亮	榆次市	刘朔儒	西宁市	张涛
上海市	关枫	大连市	马燕翔	韶关市	张智
广州市	何观文	海盐市	孙祥明	呼和浩特市	赵浩然
天津市	黄贺	平湖市	王一望	唐山市	赵天才
北京市	吉力	哈尔滨市	徐梓敬	上海市	钟晴

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第41辑大奖揭晓 153名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）



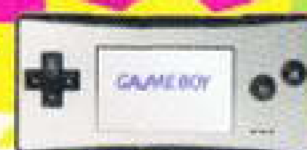
深圳市　　石红

二等奖1名：新版NDS Lite



上海市　　唐伟斌

三等奖1名：迷你掌机GBM



银川市　　丁尧

四等奖50名：高乐高营养饮品1瓶

海南省	安校武	武汉市	胡浩	北海市	刘毅冬	海口市	吴庆平		
衡阳市	陈钧	漳州市	兰陈丰	乐清市	卢志毅	佛山市	伍志文		
无锡市	陈俊强	中山市	黎国强	舟山市	罗瑞	海口市	冼全威		
重庆市	陈永新	武汉市	李渝	上海市	钱润哲	深圳市	肖振凯		
英德市	陈志豪	北京市	李远超	江门市	邱珑祺	荣成市	许永波		
北京市	丁羽	大庆市	李智	哈尔滨市	孙卓	厦门市	杨序	无锡市	张蕴泷
长沙市	范翔	厦门市	梁杰	贵阳市	唐政	南京市	印哲然	常州市	赵威
张家港市	龚浩	厦门市	林志得	温岭市	王梦阳	江门市	袁朝庆	宁波市	郑雁
重庆市	龚涛	珠海市	凌国良	太原市	王芃	西安市	张鹏	成都市	周嘉
北京市	顾宏伟	锦州市	刘淼鑫	天津市	王燕乔	北京市	张新源	湖州市	诸文斌
佛山市	关颖斯	南京市	刘伟明	镇江市	吴彭飞	北京市	张羽	重庆市	左部华

纪念奖100名：四款精美奖品随机抽取

通辽市	柏航	深圳市	黄悦	南宁市	农兴	三明市	王怀洪	运城市	姚然
西安市	冕磊	唐山市	姜新宇	哈尔滨市	潘德海	昆明市	王琳	扬中市	尹浚
郑州市	陈灿	舟山市	金历琦	平果县	潘豪	太原市	王星平	杭州市	应亿亿
南京市	陈皓	张家港市	金文健	南京市	潘涛	白山市	王宇	昆明市	岳翼翔
揭阳市	陈建武	蚌埠市	李洪涛	廊坊市	钱承平	湛江市	温景鳞	三河市	曾雷
桂林市	陈俊青	济南市	李杰	厦门市	邱蓝翔	漳州市	翁凌远	银川市	张加祺
开平市	陈启业	昆明市	李骏寅	唐山市	邵冬	长沙市	吴谱奇	佛山市	张键源
玉林市	陈新华	北京市	李林	乌鲁木齐市	施一帆	常熟市	夏晓春	哈尔滨市	张萌
福州市	陈振新	广州市	梁俊伟	桂林市	石春林	昆明市	项磊	西宁市	张涛
哈尔滨市	董绍元	三明市	林国维	北京市	石岩	内江市	萧旭	阜阳市	张小保
石家庄市	段存昌	汕头市	林康蔚	茂名市	苏富源	北京市	肖晓林	青岛市	张志亮
西安市	冯健	阳江市	林泳冬	上海市	孙华	常州市	徐磊	北京市	赵安然
长春市	付旭	珠海市	凌宇扬	长沙市	覃天	唐山市	许天资	乌鲁木齐	赵亮
上海市	谷晨	北京市	刘赛	天津市	唐亮	上海市	薛月敏	北京市	赵燕浩
合肥市	顾波	北京市	刘希瑞	哈尔滨市	田冲	天津市	闫晓晨	绍兴市	钟磊
郑州市	韩志威	丹东市	柳大贺	上海市	王安	建水县	颜松	天津市	周古强
长沙市	侯仁	丹阳市	陆伟阳	南昌市	王晨	珠海市	杨丰玮	上海市	周燕
成都市	胡成	郑州市	马骁	上海市	王诚	南昌市	杨劲	成都市	周智良
上海市	黄斌	高州市	马志标	南京市	王冬	东莞市	杨靖	南昌市	朱诗悦
柳州市	黄昊	大连市	毛凯华	济南市	王恒	广州市	杨静波	昆明市	邹旭辉

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

《快乐足球》，简单的快乐

文 月神侠

又是一年的世界杯，不知道大家怎么计划度过这一个月的足球狂欢节呢？想起4年前的世界杯我还在恐怖的高三复习中（那时还是7月7日高考），为了看球每天逃课去看比赛。结果居然还考上理想的大学，嘿嘿嘿……今年开赛至今，我一场未看。唉，上班累啊！还好有掌机在身边，可以随时随地来一场，举办一届属于自己的世界杯。本来的计划是每天用PSP踢几场《WE9》，体验一下比赛的氛围。几天前发现新出了一款汉化游戏，而且是跟足球有关的。笔者正好新买了台GBM来收藏，抱着试试看的态度玩了一会，居然一发而不可收拾，迷上了这款游戏——这款游戏就是《快乐足球》。

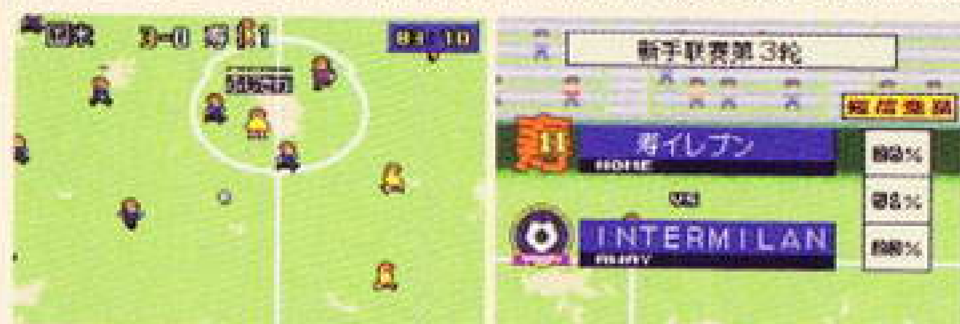


第一眼看到游戏画面时，我第一时间想起了FC上经典的那款《足球》游戏，可见本作画面的简陋。但是游戏中极具研究性的深奥系统，让我沉迷其中。在本作中你是位新上任的球队领队，通过平时的战术比赛训练来强化你的队伍，从底层联赛率领新人队伍开始征程，直到获得最高联赛和杯赛的冠军。平时从设置阵容、决定战术、球员转会都要你来控制，但最有特色的还属课题系统。只有在比赛中发现问题才能得到课题，从而对球员进行特训加强球员能力，这点让原本有些乏味的比赛也变得很吸引人。因为比赛中你要不断关注是否出现新的课题。特别是通过特定组合还可以得到“特别课题”，会给予球员能力更大的提升。





最有趣的是游戏开始时候可以输入中文，听着美丽的球队秘书小姐称呼"月神侠领队"还真是有点飘飘然。而且可以自己给球队取名，设计队服队徽。我在游戏中就把自己的队伍起名叫做"国际米兰"，连队服队徽都改成了国米的标志。如此有趣的设计让人投入感大增。虽然本作的画面相当朴素，但各种界面都相当有亲和力，看上去很舒服。虽然球员都是点绘成的，但在比赛中的动作却相当丰富有趣，甚至还有倒挂金钩这样的高难度动作出现，进球之后还有精彩回放，更为恶搞的是正规比赛之前还有短信竞猜，让人觉得是在看 XXTV 直播。(-_-b)



游戏中大大削弱了资金的用途，除了每年赛季结束时给予一定的球队预算，平时连门票收入都没有。这就造成转会时需要有足够的资金来请高水平球员，为此我们不得不靠卖球员来筹钱。

因为授权的原因，游戏中的球员不是实名制登场多少让人觉得有些遗憾，但大部分都是取谐音，特别是一些知名球队更是如此，而且有些球队的原型还特别有意思。比如说在优胜者杯中遇到的对手"ACパンナコッタ"队，明眼人都能看出原型球队就是 AC 米兰；有些球队名则是有一些特别的意义，比如"京都ブロス（Bros）"队，其实就是任天堂本社所在地跟《马里奥兄弟》的合称。



相信玩过本作的人都会下这样一个结论——麻雀虽小，五脏俱全。游戏中操作方面相当简洁，甚至有单手操作这样人性化的设计。另外游戏还可以和同伴通信对战（就是游戏中的友谊赛），可以跟朋友比试谁培养的队伍更强。不知道是否是容量的原因，本作的音乐极少，音效也没有什么出众之处，玩时间久了偶尔会有种冷清的感觉。另外，不知道大家还记不记得FC上一款经典的国人制作的足球经营游戏《甲A》，像极了本作，那可是给笔者带来相当多美好回忆的游戏啊。





本作在《Fami 通》的评分为 32 分，进入黄金殿堂级，可见其内容还是得到大家的赞赏。感谢任天堂，让我们玩到了那么简单好玩的游戏；感谢辛勤的汉化者们，让大家能在没有语言障碍的情况下了解游戏内容。在观看紧张刺激的世界杯之余，大家不妨试试本作，它会让你体验到简单的快乐！





珍视

文 雨中行工作室 Rousant

那年，我携着一身村镇的乡土气息随家人迁到了所属城市的濒海开发区，父母先后有了稳定的工作；六年小学生活过后，我又携着一身海风气息随父母迁入市区居住，通勤车成为父母没个工作日的必修。E中学算是本市的非王牌重点中学，我通过与父亲相识的某位校长和某位主任的欲拍我脑袋肩膀的大手，走进了这所学校，并被编为第“001”号入学学生。

与那位后来考得副教授职称的班主任老师打过招呼之后，我走入了那个三年间令我悲喜交杂的班级。之前从未改变过农村户口的我虽然略显懵懂，却也未被城市中的五光十色吸引太多，而新的生活环境中仍有太多事物需要我了解和学习。迷茫中当上学习委员的我在一次偶然事件中与班长DG相熟，并将自己内向的性格烙在班主任的脑海里。

DG如何在我心里树立起的威信我现在已不记得了。最初就有很多和DG来自同一个小学的同班同学推崇他，并让他毫无悬念地当上班长，但我并非随波逐流。他做事情时一丝不苟地认真，能在各种同学间游刃有余地“周旋”，在我等一些同学面前更表现出的大哥哥般的平易近人，而且在某些游戏上有不浅的造诣(当然这点是之后才知道的)……我对DG的感觉只有钦佩，简简单单的钦佩。

平静

当学生步入初中乃至更高级的学习阶段之后，便预示着他将很难不对课余补习这一主线剧情之外的试练场有所涉及。不能免俗的我和DG等一干人等最先参加的是隔壁班主任的数学辅导班，当时我们初一。补习之后我们回家的途中，会经过本市最有名的街机厅“太空”，而我一个初来乍到的毛头小子虽然对此已有耳闻，却还没有进过任何公共电子娱乐场所，然而机会来了……(怎么跟作贼似的？)

由于数学老师做了些我们班级学生看不惯的事，我等几人便结束了这段短暂的数学补习，而后，又转到一英语补习班补英语，而这英语补习班的地理位置和“太空”仅数百米之遥。同在一起的，还有DG的邻居，我的校友——召和J。召是属于那种轻狂又好事的类型，不过还能谈的上一些义气，不时的一些笑话总会让周围的人捧腹不止；J君则因唇边胡须最重，看似成熟却少言语。一日，我们结束了英语的补习，时间尚早，召便提议去“太空”

玩一会。DG一笑："算了吧，别把人家好孩子都带坏了。"——"人家"自然指的是我，而召不以为然道："哎呀，能有什么……（省略长篇开导说辞。）"而我对此并没有太大的抵触情绪，便随着众人第一次踏入街机厅的大门。

菜鸟都不如的我自然没有买代币，而是坐在一边看DG和召对战《KOF97》，似乎每场对局，召都要败给DG，我说："召，你功夫不到家啊。"召却略带委屈地说："那得看跟谁对，DG可是E中《97》第5高啊。""啊？这么强！"在我印象中，游戏高手一般应该是长得比较"精致"的，DG身材高大，手掌也很大，游戏方面的资质实在在我意料之外。我又好奇地问了句"那前面的高手都是哪班的？"DG一边连招一边说："第一和第三都是八班的，都认识，第二的不常来'太空'，第四就不熟了……"自从这次经历以后，我们便隔三差五地光顾"太空"。



应该是对大家了解得差不多了，班主任老师挑了几个自班的不错的学生暗地里作辅导，其中自然没少了我和DG，除了几个女生之外，还有狼。狼的个子稍矮，学习在班里数一数二，而他家和DG家离得很近，这是我后来才知道的，从这时起，我们这伙人里又多了狼。（应该是这时我才了解这群人里还有个他吧。）因为班主任的家在市区外围，我们三个男生和几个女生来回都是往同一个方向走，当时几乎是风雨无阻。记得最清楚的一次是刮大风，而且是顶风，我骑车在前面回头望，看到DG原本的分头被大风吹得前额的头发分成了五瓣，酷似一朵紫荆花。骑自行车的路程需要花费近半小时，其间我们闲聊的话题除了与学校有关的之外就是游戏了，从FC上的《圣斗士》到MD上某《魂斗罗》的以十二宫黄金圣斗士为原型的BOSS，从索尼、土星、超任到《红色警戒》，当然，我们聊得最多的还是街机上的《KOF97》及其相关的漫画和故事。

生活如此平静，一切貌似安详。

疯狂

偶然的一次，DG没有来补习，狼简单地说他发烧了，我和其他人自然没有在意太多。之后来到DG家看望，见他还算"硬朗"。J等人也在，DG还为大家表演了一下吉他弹奏，并把《圣斗士》的续关密码给了我。DG病好后，我却时而能看到他坐在班级后排伏在书桌上咳嗽，当时也没太放在心上。

班主任是个很负责任的好老师，她的丈夫被选入"国家人才库"。班主任是教语文的，其丈夫则可以把其他几乎所有的理科知识给我们讲得清清楚楚明明白白。看到DG的身体状况，夫妻俩自然会劝说他去医院做个全面的检查，几次下来，DG终于决定去做个彻底的身体检查。不查不要紧，这一查立刻把DG打入重病号队伍：心肌炎、胸膜炎、肺积水，这一环套一环的症状使DG的父母也不敢掉以轻心了，遂带着DG去了趟北京。大约半个月后，DG回来了，进一步的诊断结果没有众人想像中的严重，只是不可大意，需安心调养，众人这才算松了口气，DG回来的同时，还带回了PSone、街机摇杆、GBP等游戏设备，这使我们这些平时只有在包机房才能看到"索尼"的痴鸟都兴奋不已，羡慕得我也直想大病一场好赢得一下家里人的"同情"。

本来就常到DG家作客的我们这回跑得更勤，有得PSone玩，有得GBP借，更主要的是看望DG，所以之后基本每次周末补习之后，我和狼都会直接奔往DG家。然而实际上我们玩到PSone的次数并不多，因为DG家楼下的饭店用电量大，使DG家电源也偶尔有电压不足的情况，当时令我们一圈人好一阵郁闷。因为病情，班主任让他在家安心养病，DG也很少来班级学习了。再之后的期中考试，DG的成绩比之前有所提高，受到老师额外表扬，我也好一阵佩服。

DG因为高烧拖延不治，病情有所恶化，开始不间断地住院了。（给大家敲个警钟，有病了千万要及时治疗。）之前的同风共雨三人补课之行变成了现在我和狼二人的医院之行了，





DG也很少光顾学校了。大家责怪DG对自己的身体不珍惜，其实是基于大家对DG的关心和牵挂。这回，我和狼又开始习惯于市东班主任家到市西中心医院间五十分钟的路程，虽然每次都是空着手去探望，但是朋友间谁还会把这些放在心上呢。简单的病床边摆放着水果和其他食品，当然还有那台GBP和一个遥控玩具车，（虽然幼稚了点，算是回归童真吧。）当问到DG的病情时，他总是含糊地说没事，也或许是因为我们都太年轻，没有经历过什么大灾大病，总觉得那些可怕的病毒和我们的生活很远，而且我们年轻，年轻人的身体似乎总是不容易被怀疑，所以大家都是一笑置之。DG很少在床上躺着不起来，常常是和我们在医院里散步聊天，聊学校和班主任，聊很久都没有光顾的“太空”，聊班里几个喜欢DG的女生，聊各自的情况……

当时的我和狼在医学常识方面的积累实在是很少，以至于DG因接受化疗而脱发，索性直接剃了光头后，我们还会说出“帅呆了”之类的玩笑话。某日放学铃声刚刚响过，狼叫住我说：“DG来了。”我们走出校门便看到DG一身白装，白色的帽沿下已经寻不见黑色的鬓角了，远处还有J和召等死忠。狼还是嬉笑着问：“不老实在家养病，跑出来干啥呀？”DG也调笑着说：“想咱班同学了呗！另外听说有个小子跟咱一个朋友叫嚣，我过来帮摆平一下。”狼又扯出那句口头禅：“谁不服干谁呗！”DG玩笑地应一句：“不服就干，腿儿打折。”而实际上，这次产生争执的双方都与DG相识，DG这次来也是为了和解。冲突平息后，很多班里的同学闻风都过来与DG打了声招呼，欢笑声洋溢在重逢的喜悦中。之后，我问DG是否直接回家，而当时时间还不算晚，DG说去“天府”玩玩吧，很久没玩《97》了。我和狼都不急着回家，便欣然一同前往。“天府”就在“太空”附近，也是一家街机厅，但规模要小一点。

“听说天府第一高手跟人对打时只用一只



手的。”

“晕！那得咋发招啊？”

“用左手，小手指勾着摇杆，前边三个手指按钮。”

“那都是传说，没亲眼见过啊。”

“听说八神有个鬼步，无限连，一会我也试试。”

“怎么发的啊？”

“屑风、反半圆前重脚、再屑风、反半圆前重脚。”

“八神反半圆前重脚？那是什么招啊？”

“往前滑一步打一拳，有点像葵花第一下。”

路上我们仍旧无虑地聊着……

哀伤

我刚把书本装好，狼小声问我：“着急回家不？一会去DG家看看。”

感觉到他有意不让旁边的两个女生听见，我疑惑地问：“怎么了？不着急回。”

“DG病重了。走吧。”

从班主任家到DG家的路上，我们彼此沉默，没有多说话。到了DG家，我们被伯母让进里屋，见DG正微闭着双眼躺在床上。似乎是听到了声音，过了一会，DG睁开了双眼，我这才开口，却还是重复那句不知说过了多少次的话：“什么破病啊？怎么又严重了？赶快一次性治彻底啊，这么折腾多受罪啊！”DG说话有些吃力，压低了声音：“嗯，以前拖着懒得看，现在真有点后悔了。真难受……”我们没有再和DG说太多话，一直坐在床边看着他，DG第一次在我们面前呈现出的虚弱状态

让我和狼都焦心不已。后来还是DG先让我们回家，说别让家里人惦记着，我们这才留下一句："好好养病，我们等着你回学校。"然后与伯母告别，离开。

黄金周刚过了一半，学校便开始了考试前的紧张课程，青年节的雨更给E市擦上一抹萧瑟。又是狼，又是那个微皱的眉头、低沉的声音："DG、没了……"

没了！短短几日，DG就……莫不是狼在忽悠我："别扯了，真话？"

声音依然低沉："明天出殡，去的话就穿黑衣服黑裤子，六点半教堂门口。"（DG的家族信教。）

"哦。"我独自矗立了一会，思绪恍惚了片刻才发觉浑身乏力。真的就这样结束了，文学影视中常说的那句"生命竟是如此脆弱"现在终于真真实实地在我身边上演了，走的偏偏是他，偏偏又有那么多人放不下他。

母亲把老师来电话的意思与我大致说了一下："狼和其他大部分同学都是和DG从小学时候一起走过来的，认识的时间比你长很多，而你和DG刚认识不到两年，明天的出殡最好不要去了，马上考试了，课程挺紧，但是这事不勉强，你自己拿主意吧。你老师说得有道理，你最好还是别去了，快期末了，课多紧啊！"另外母亲还跟我透漏了些其他的事："DG这次最后诊断的病情是淋巴癌，是在原来病的基础上演化的，你老师也早就把以前DG补课的钱全都退还给他家里了，你们老师真挺好……"

我躺在床上对母亲刚才的话思量了很久，我是否仍是一个外乡人？我是否与大多数同窗不同路？两年或许短暂了些，但它真不值一提吗？或许大人的话是对的。

当我走进比往常空荡了许多的教室时，明显感觉到几双诧异的目光投向了我，我默默走回座位。课间，终于有个女生走过来，略带质问的语气："你不是和DG挺好的吗？怎么没去啊？"我该怎么回答？我那些宽慰自己的借口呢？或许有些错是自己必须走过之后才会察觉到的，这或许是我从小到大错得最大的一回。

送DG的十几个同学回来的时候正赶上学校放学，清一色的黑装、裤腿上布满的泥点子、凝重的气氛都让人觉得有些窒息。狼看到我后走了过来，没有一丝的责怪，递过来一张



饼说："咬一口。"我明白了，咬了下去。

当时，我们才初二，花样的年华却也有如此悲凉的瞬间。

临近中考了，我被传染上了水痘，病毒的来源是狼。我在家待了十天，耽误了十天。后来上了高中，一次与班里某美女聊天，谈到她的弟弟初中时与我是校友，并且同届，得知其弟名叫KK后我极度无奈，狼的水痘是从KK那里传染过来的……

中考之后，一个与我交好的同学领着我和另外两个女同学来到了DG的墓碑前，我们都不知道该说什么，只是沉默。后来，我再次来到公墓时却再也找不见DG的墓碑了……

后记

写这篇文的初衷，不仅在于记录笔者这一段真实的往事，也不仅在于怀念文中提到的那位迄今为止惟一令笔者如此尊敬的同学。对于各位读者，笔者想要提醒众玩家朋友在玩游戏的同时要注意，身体才是革命的本钱，不要忽视任何一次小状况所带来的威胁；（当然也针对日夜操劳于方寸屏幕前的各位编辑。）同样值得强调的是某些地方有更值得我们珍视的东西，从游戏、生活中渗透出的点点滴滴凝聚成的真挚友情，这些都不是时间所能够衡量的。

掌机游戏综合发售表

7月上旬，根据宫部美幸的同名小说改编的动画电影大片《勇敢的故事》即将上映，而各大主机上也将会有与之相关的游戏推出，其中NDS版的类型AVG，而PSP版则是一款正统RPG作品。7月6日，不少动作游戏玩家非常期待的“《洛克人》系列”最新作《洛克人ZX》将在NDS上登场。而在同日，以韩国超人气偶像RAIN为卖点的《RAIN 神奇之旅》也将在PSP上推出，它的出现会改变目前PSP女性用户极度匮乏的状况吗?

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年7月13日			
几何世纪 六角形针盘 bit Generations DIAL HEX	Nintendo	PUZ	2000日元
几何世纪 点阵潮流 bit Generations dotstream	Nintendo	RAC	2000日元
几何世纪 反弹网球 bit Generations BOUNDISH	Nintendo	SPG	2000日元
2006年7月25日			
召唤之夜 铸剑物语 Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	A・RPG	29.99美元
2006年7月27日			
几何世纪 轨道牵引 bit Generations ORBITAL	Nintendo	ACT	2000日元
几何世纪 彩色方块 bit Generations COLORIS	Nintendo	PUZ	2000日元
几何世纪 声音航海家 bit Generations Soundvoyager	Nintendo	PUZ	2000日元
几何世纪 数字驱动 bit Generations DIGIDRIVE	Nintendo	PUZ	2000日元
2006年8月3日			
旋律天国 リズム天国	Nintendo	MUG	3800日元
2006年8月8日			
超级机器人大战 原创世纪 Super Robot Taisen: Original Generation	Atlus	S・RPG	29.99美元

Nintendo DS

2006年7月6日			
勇敢的故事 我的记忆与祈愿 ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
洛克人ZX ロックマン ゼクス	Capcom	ACT	4800日元
给孩子们讲故事 快乐画册1 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう1	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册2 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう2	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册3 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう3	Starfish	ETC	2840日元
2006年7月13日			
NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 NARUTO—ナルト—ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队	Takara Tomy	RPG	4800日元
黑客计划 觉醒 プロジェクトハッカー～觉醒～	Nintendo	AVG	4800日元
2006年7月20日			
触摸！炸弹人乐园 Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元

大家的DS研究班 完美英语单词力 みんなのDSゼミナール カンペキ英单语力	TDK	ETC	4800日元
大家的DS研究班 完美汉字力 みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力	TDK	ETC	4800日元
会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	Nintendo	ETC	3800日元
转转乐！！DS まわすんだ～！！DS	Taito	PUZ	4800日元
卡牌游戏9 カードゲーム9	Taito	TAB	4800日元
2006年7月27日			
集合！口袋棒球DS甲子园 あつまれ！パワプロクンのDS甲子园	Konami	SPG	4980日元
修身养性的成人涂鸦本DS こころを休める大人の涂り绘DS	Ertain	ETC	3800日元
人生游戏DS 人生ゲームDS	Atlus	TAB	4800日元
甲虫王者 通往冠军之路2 甲虫王者ムシキングーグレイトチャンピオンへの道2～	SEGA	RPG	4800日元
蛊惑狼 节日狂欢 クラッシュ・バンディクー フェスティバル	Vivendi Universal	TAB	4800日元
宠物蛋的小店2 たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
马里奥篮球 3对3 マリオバスケット 3on3	Nintendo	SPG	4800日元

PlayStation Portable

2006年7月6日			
勇敢的故事 新的旅人 ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCE	RPG	4800日元
NANA 一切都是大魔王的指引！？ NANA すべては大魔王のお导き！？	Konami	TAB	4980日元
RAIN 神奇之旅 RAIN WONDER TRIP	Bandai Namco Games	ETC	5800日元
铁拳 暗之复苏 铁拳 Dark Resurrection	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
2006年7月13日			
问答机动战士高达 问战士DX クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
塾魂 ジュクゴン	SEGA	PUZ	1800日元
天外魔境 第四默示录 天外魔境 第四の默示录	Hudson	RPG	4800日元
LocoRoco LocoRoco	SCE	ACT	4800日元
泡泡龙 魔法塔大作战 バブルボブル～マジカルタワー大作战！！～	Taito	MMV	4800日元
2006年7月18日			
女神侧身像 蕾娜斯 Valkyrie Profile：Lenneth	Square Enix	RPG	39.99美元
剑舞者 千年的约定 Blade Dancer：Lineage of Light	NIS America	RPG	39.99美元
2006年7月20日			
国王领域 附加版Ⅰ KING'S FIELD ADDITIONAL Ⅰ	From Software	RPG	3800日元
死神BLEACH 灵魂升温3 BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～	SCE	FTG	4800日元
炸弹人 携带版 ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	4800日元
携带小岛 掌中胜地 ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
咸蛋超人 战斗进化0 ウルトラマン ファイティングエボリューション0	Banpresto	FTG	4800日元
2006年7月21日			
Capcom经典合集 混合版 Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	ETC	29.99欧元
2006年7月27日			
电车GO！口袋版 东海道线篇 电车でGO！ポケット 东海道线编	Taito	SLG	3800日元
大联盟棒球2K6 メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	4800日元
达比赛马P ダービースタリオンP	Enterbrain	SLG	5200日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.43

新作快报







收录宣传影像：《流放计划》、《SD 高达 G 世纪 携带版》、《我的暑假 携带版》、《荒野神枪 摊牌》。

火热试玩台







收录试玩影像：《重装机兵传说 钢之季节》、《潜龙谍影 数字漫画小说》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《怪盗卢梭》

《怪盗卢梭》是一款能让你化身为怪盗、体验变装的游戏。你将操纵主角，利用变装来解决各种危害社会的事件！让我们来看看游戏的表现吧。

《魔法假日 五星连珠之时》

经过长时间的等待，NDS版的《魔法假日 五星连珠之时》终于发售了，作为GBA版《魔法假日》的续作，这次的NDS版到底表现如何呢？我们就通过影像来了解一下吧。





THE KING OF POCKETGAMES

VOL 44

掌机王SP

7月18日
全国上市

暑期大作
狂潮来袭

洛克人ZX（NDS）
铁拳 暗之复苏（PSP）
我的暑假 携带版（PSP）
勇敢的故事（PSP）
加勒比海盗 亡灵财宝（PSP&NDS）
……

想看最详细的攻略？
《掌机王SP》44辑，别错过！

精美
赠品

游戏主题年历





口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！

幸运大抽奖

好运辑辑有，奖品送不断

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP和NDSL，每辑都有大奖送出。

新版NDS Lite





豪华版PSP

ISBN 7-88488-787-8



定价：8.8元

口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品